NINTENDO 3DS ™: ANALISAMOS OS PRIMEIROS JOGOS DO CONSOLE

Nintendo® World

DETONADO
DRAGON QUEST™ VI: REALMS OF REVELATION - PARTE 2

NINTENDO 64™
15 ANOS E 10 GAMES NOSTÁLGICOS

SONIC: 20 ANOS
BONS E MAUS MOMENTOS DO OURIÇO

GUIA
ENCONTRE TODOS OS POKÉMON EM POKÉMON™ BLACK VERSION AND POKÉMON™ WHITE VERSION

REVIEWS
CONDUIT 2
DUKE NUKEM: CRITICAL MASS
THOR: GOD OF THUNDER

PREVIEWS
PANDORA'S TOWER™
MEGA MAN LEGENDS 3
CARS 2: THE VIDEO GAME

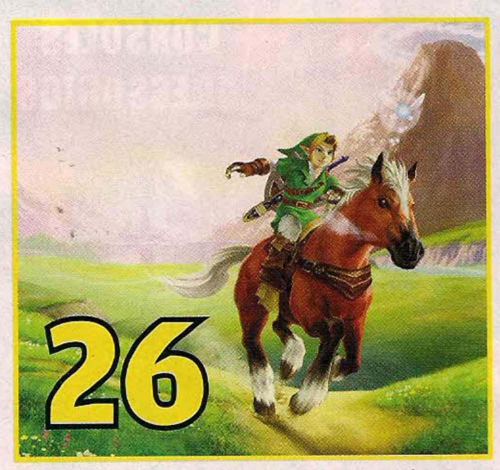
THE LEGEND OF ZELDA™: OCARINA OF TIME™ 3D

UM DOS PRINCIPAIS GAMES DA HISTÓRIA VOLTA REMASTERIZADO AO NINTENDO 3DS ™ PARA CONQUISTAR UMA NOVA GERAÇÃO DE FÃS

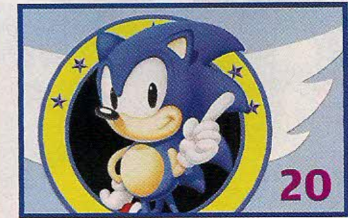
NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR
Nº 146 R$ 9,90

QUEM PILOTA
O McQUEEN
AGORA É VOCÊ
NA SARAIVA VOCÊ ENCONTRA A MAIOR VARIEDADE DE JOGOS, OS MELHORES CONSOLES E ACESSÓRIOS
ハッピー・タイヤ
10 anos
NINTENDO 3DS
NINTENDO DSi
Wii

SUMÁRIO



26



20

60

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

6,5 - 7,0

7,5 - 8,5

9,0 - 10

EDITORIAL

NOSTALGIA JUNINA

Neste mês, a **Nintendo World** está meio nostálgica. O fato é que relembrar coisas boas que se passaram é sempre muito gostoso. E o mundo Nintendo nos permite não só relembrar, mas também reviver bons momentos através de jogos que ganham nova cara, nova vida, novo fôlego.

Nesta edição, de cara, temos *Ocarina of Time* em versão 3D. Se jogar Zelda já tem sempre um sabor especial, imagina então quando a gente ganha uma imersão absoluta com o 3D em um dos títulos mais queridos dos nintendistas. Sim, porque *Ocarina of Time* é clássico absoluto e ouso dizer que quase tão seminal quanto *Super Mario Bros*. Mas não ficamos por aí. Fizemos uma espécie de "Esta é a sua vida" do Sonic que vai fazer muito marmanjo olhar no vazio lembrando de sua infância. Sonic completa 20 anos de puro rock'n'roll, não tem personagem mais rock'n'roll do que ele, não é?

Também exercitamos nossa nostalgia nesta edição com *Street Fighter*, *Mega Man* e *Duke Nukem*, todos com sua devida importância na história dos videogames. Depois da sopa de nostalgia, embarcamos para o banquete da E3, a maior feira de games do mundo, que acontece na Califórnia, Estados Unidos. Quando você estiver lendo esta edição, nossa equipe já terá até voltado ao Brasil com uma montanha de novidades na bagagem.

Nesta edição tem uma palhinha, mas na próxima prepare-se para saber tudo sobre o belo café (opa!) que tomamos com o Reginald (Reggie, presidente da Nintendo of America) para saber tudinho sobre as novidades do sucessor do Wii.

MARIO & SONIC: versão festa junina

Fernando Souza Filho
Editor-Chefe
redacao@nintendoworld.com.br

EQUIPE NINTENDO WORLD

Quem fez a sua revista favorita neste mês!

DANIEL LIMA

Enquanto curtia o Dream World, Daniel levantou a ficha completa de como ver todos os Pokémon de *Pokémon Black Version* e *Pokémon White Version*.

DANI IANNI

Sonic, puxa... Lembro bem até das músicas. Cheguei a tocar metade delas no teclado quando era pequena. Fazer a arte da matéria sobre os 20 anos do ouriço foi um presente. Eheee!

EDSON KIMURA

Edson voltou ao passado e, entre lembranças de gráficos borrados e modelos poligonais super quadrados, foi obrigado a reconhecer que existe uma razão pela qual Ocarina of Time é tão laureado. No entanto, ainda acha que *The Legend of Zelda: A Link to the Past* seja melhor.

FERNANDO SOUZA FILHO

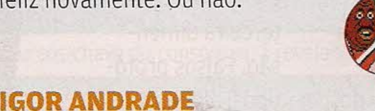
Queria tomar um café na E3 com o Reginaldão da Nintendo, mas se contenta com um suco de açaí na Quitanda da Vila Madalena.

GERALDO JUNO CECILIO

Este mês abandonou seu Nintendo 3DS para jogar partidas injustas e roubadas de *NBA Hang Time* no N64.

GUSTAVO ASSUMPÇÃO

Em meio a loucura de tentar treinar um time decente em *Pokémon Black Version* (e enfrentar horas de tutoriais e tira-dúvidas com amigos super pacientes), ainda conseguiu encontrar tempo para dar uma jogadinha no novo *Duke Nukem*. Durou pouco, logo estava ele calculando status e sendo feliz novamente. Ou não.



IGOR ANDRADE

Para relembrar os tempos do Nintendo 64, passou o mês jogando *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* no Wii, usando o controle do GameCube. Uau! Três consoles mencionados em uma frase!

JORGE SIMÃO JR.

O rapaz considera *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* o melhor game de todos. Jorge ainda sonha em viajar para Hyrule só para cavalgar e tocar a ocarina junto com Zelda.

LILO MOON

Livia está contando os dias, horas e minutos para o seu aniversário, que é em junho, mês das festanças juninas que ela tanto adora. Jogar, comer milho, barraca do beijo e maçã do amor é com ela mesma!

LUCAS PATRICIO

Lucas ainda está procurando a tal de janela de lançamentos que a Nintendo prometeu para o 3DS. A única coisa que ele achou até agora foram mais peças para o seu Troca-Puzzles.

LUIS AMARAL

Terá o prazer de ver seu preview sobre *Cars 2: The Video Game* finalmente publicado.

MANO FAIXA PRETA

Mano perdeu todos os seus consoles em um trágico acidente com um monociclo. Enquanto não os recupera, ele passa o mês assistindo a desenhos velhos e os analisando mais seriamente do que deveria.

MATEUS LÔBO

Atualmente Mattcoww está planejando as próximas viagens para os torneios Pokémon pelo Brasil. Enquanto isso não ocorre, ele continua em Unova.

RICARDO SYOZI

Terá o prazer de ver seu especial sobre *Super Street Fighter IV: 3D Edition* finalmente publicado.

THAIS PIOVESAN

Enquanto exercita o cérebro com a franquia *Professor Layton*, Thais conclui que entrevistas de emprego e até vestibulares deveriam ser substituídos pelos desafios deste jogo. Por um mundo mais prático!

TÁ NA BOCA DO POVO!

Sucessor do Wii gera onda gigante de boatos na internet

Thais Piovesan

Os nintendistas, e até que não tem um console da Nintendo, aguardavam ansiosamente por um novo Wii. Sabíamos que ele só viria em 2012, mas não imaginávamos que tantos boatos surgiriam sobre o aparelho nas últimas semanas, provando quanto o antecessor é popular. A brincadeira começou no meio de abril e a grande criatividade dos gamers criou diversos rumores.

Você já deve ter ouvido aquele ditado popular que diz: "Quem conta um conto, aumenta um ponto". Então, desde a indústria do entretenimento até o síndico do seu prédio, todos estamos sujeitos a afirmações baseadas em fatos duvidosos ou até mesmo inventadas por alguém.

O que torna os boatos tão atrativos é a possibilidade de explorar o desconhecido. A própria Nintendo sabe muito bem disso. A cada lançamento da empresa, uma enxurrada de especulações devasta páginas da internet, muitas vezes por meio de sites de índole duvidosa.

A curta vida do Nintendo 3DS é um bom exemplo. Antes de seu aparecimento oficial, na E3 passada, muito já era dito sobre o portátil, ainda mais por causa do efeito inédito de terceira dimensão. Falsos protótipos, alguns até divertidos, rodaram em fóruns e redes sociais, nos deixando ainda mais curiosos. No final de 2010, já tínhamos alguns dados concretos, mas as fofocas só terminaram mesmo no dia em que o portátil chegou às lojas para alegria de todos nós.

FÃS da Big N até imaginaram como seria o sucessor do Wii. Qual dele você mais gostou?

CONTROLE ou console portátil?

Não foi com surpresa, então, que vimos analistas apontando como certa a chegada do sucessor do Wii. Os rumores de que a Nintendo estaria preparando um novo console tomou parte dos maiores sites de games do mundo, inclusive no Brasil. Supostamente batizado de "Projeto Café", causou agitação entre nós. A notícia já tinha se espalhado pelos quatro cantos do mundo quando a Big N resolveu quebrar o silêncio e confirmar que desta vez os boatos tinham fundamento, para alegria geral da nação gamer.

O anúncio de que o "Wii2" está em desenvolvimento foi feito durante balanço financeiro do primeiro trimestre da empresa. Em nota, ela revela também que divulgará todos os detalhes e mostrará o novo console na E3 deste ano, que acontece entre os dias 7 e 9 de junho nos Estados Unidos. Provavelmente você esteja lendo isso depois do evento.

Após a confirmação do "Projeto Café",

SNES versão Projeto Café?

DOIS Nunchuk?

BUXIXOS NINTENDISTAS

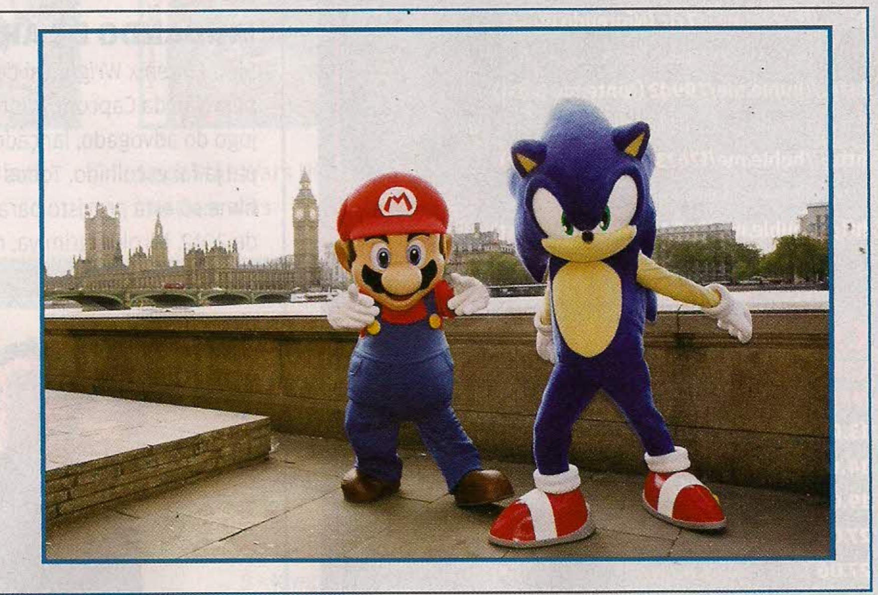
Vários rumores rolaram por aí sobre o "Projeto Café". Se eles são verdade ou não, só saberemos depois da E3 deste ano. Alguém arrisca um palpite?

- As mãos são peça chave na jogabilidade.
- O sistema terá um processador PowerPC da IBM com três núcleos.
- O console terá 8 gigabytes de memória interna do tipo flash para o armazenamento de saves, perfis e jogos pequenos. Terá também entradas para cartões SD.
- Ainda nos rumores, dizem que o videogame usaria discos de formato proprietário com capacidade de 25 gigabytes.
- Suporte a imagem 3D e reproduzirá imagens em HD (1080p).
- A série Star Fox ganhará um novo jogo para o Projeto Café.
- A Retro Studios está trabalhando em um jogo para o novo console, mas ele não é da franquia *Metroid*.
- Na E3, um dos recursos-chave do console será revelado.
- As produtoras Square Enix, Rockstar, Ubisoft, Sega, Take Two, Activision, Eletronic Arts, Capcom e Namco têm o kit de desenvolvimento do novo console e possuem, ao menos, um jogo em produção para ele.
- Um novo *Resident Evil* está em desenvolvimento para o "Wii 2".
- A maior novidade seria o controle, com tela sensível ao toque de seis polegadas e câmera frontal, além dos botões convencionais.

os rumores continuam criando cor e formato na internet, já que ainda não foi revelada nenhuma das funcionalidades do sucessor do Wii. Um perfil no Twitter, por exemplo, afirma que a Nintendo já está com os vídeos promocionais prontos, afirmando ainda que eles utilizaram vários modelos de mãos para propagandas. Mãos? Isso nos leva direto ao próximo rumor virtual: o nome do console seria Wii Feel, pois os jogadores teriam uma experiência de toque única em um controle em forma de tablet. Outros dizem que seria Nintendo Stream. Com ele, você mandaria seu jogo para uma tela no meio do seu controle. Seria o fim dos consoles de mesa, pois eles se tornariam portáteis. A especulação não para por aí e ainda muito será cogitado até a chegada do "Wii 2" ao mercado, o que deve acontecer só ano que vem. Até lá, devemos checar a procedência de cada informação e não acreditar em tudo que é divulgado. Como diz o velho ditado: "Só acredito vendo".

PASSEIO EM LONDRES

Se só de pensar é engraçado, imagina ver Mario e Sonic realmente andando entre os humanos. E isso aconteceu. Para promover *Mario & Sonic*, as mascotes fizeram um passeio por pontos turísticos de Londres, a sede do evento. Até um ônibus típico, aquele que tem dois andares, foi reservado para os dois para que eles conhecessem a capital da Inglaterra. Não temos imagens, mas não duvidamos que a princesa Peach também estava na cidade e aproveitou para tomar um chá com a família real britânica.



TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 *Dragon Quest Monsters Joker 2 Professional* (DS)
2 *Steel Diver* (3DS)
3 *Mario Kart Wii* (Wii)
4 *nintendogs + cats* (3DS)
5 *Pokémon Black and White Versions* (DS)

TOP 6
GAMES MAIS VENDIDOS NOS EUA

1 *Pokémon Black and White Versions* (DS)
2 *Just Dance 2* (Wii)
3 *Michael Jackson: The Experience* (Wii)
4 *Zumba Fitness* (Wii)
5 *Super Street Fighter IV: 3D Edition* (3DS)
5 *Pilotwings Resort* (3DS)

THE BEST
GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO

1 *Conduit 2* (Wii)
2 *Duke Nukem: Critical Mass* (DS)
3 *Thor: God of Thunder* (Wii)
4 *Asphalt 3D* (3DS)
5 *Rio: The Video Game* (DS)

IMPERDÍVEIS!
AS CINCO MATÉRIAS DO SITE NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

Mitos e Teorias da série *Mario*
http://buble.me/e77fc (Nintendo Blast)
Os gráficos a serviço da estética
http://buble.me/299d2 (Nintendo Blast)
Blast from the Past: *The Legend of Zelda: The Wind Waker*
http://buble.me/f2623 (Nintendo Blast)
Crocodile Isle (*Donkey Kong*)
http://buble.me/2604b (Nintendo Blast)

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

13.06 *Wii Play: Motion* (Wii)
14.06 *Transformers: Dark of the Moon - Autobots* (DS)
19.06 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* (3DS)
27.06 *Mystery Case Files: The Malgrave Incident* (Wii)
27.06 *James Noir's Hollywood Crimes* (3DS)
As datas se referem ao lançamento nos Estados Unidos.

A SELEÇÃO DA NINTENDO

Aproveitando as férias que estão chegando, a Nintendo nos deu uma boa notícia: kits especiais do Wii e um descontão no valor de alguns jogos, que ganharam o selo Nintendo Selects. Nas Américas foram escolhidos os títulos *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Animal Crossing: City Folk*, *Mario Super Sluggers* e *Wii Sports*. Se tudo der certo a seleção deve aparecer logo, logo por aqui.

TATUAGEM 3DS

Para não ter o medo de perder o principal cartão de realidade aumentada vendido com o Nintendo 3DS, um fã do console tatuou a famosa interrogação no braço. Agora, deve ser um pouco desconfortável manter um dos braços parado enquanto o outro segura o aparelho e tenta mirar o cartão-tatuagem.

MUDANDO DE ARES

Sim, *Phoenix Wright* vai deixar a corte e vai para as telonas. Sob supervisão da Capcom, o longa-metragem contará a história do primeiro jogo do advogado, lançado para o Game Boy Advance. O elenco principal já foi escolhido. Todos os atores são japoneses e, por enquanto, o filme só está previsto para ser exibido na terra do sol nascente no início de 2012. Hiroki Narimiya, na foto ao lado, interpretará o paladino da Justiça.

OS GAMES DA NINTENDO QUE MAIS BOMBARAM EM ABRIL

Na disputa entre Zekrom e Reshiram, quem se deu melhor até agora foi Zekrom, que estampa a capa de *Pokémon White Version*. O curioso é que nos Estados Unidos acontece a mesma coisa. Será que ele é mais popular porque tem mais cara de mau? Entre os jogos de Wii, a surpresa é que três dos cinco games que bombaram em abril são títulos esportivos. Isso, galera, vamos praticar exercícios!

Wii

1º

Pro Evolution Soccer 2011

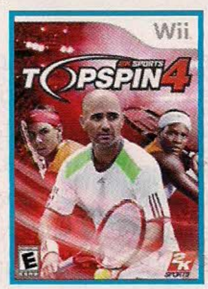
2º

Lego Star Wars III: The Clone Wars

3º

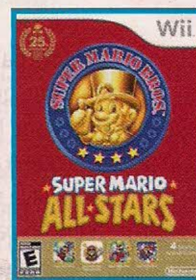
Mario Kart Wii (jogo + volante)

4º



Top Spin 4

5º



Super Mario All-Stars Limited Edition

NINTENDO DS

1º

Pokémon White Version

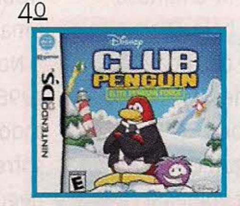
2º

Pokémon Black Version

3º

Lego Star Wars III: The Clone Wars

4º



Club Penguin: Elite Penguin Force

5º

Dragon Quest VI: Realms of Revelation

COMPARE COM O RANKING DE MARÇO:

Wii

1 - Mario Kart Wii
2 - New Super Mario Bros. Wii
3 - Wii Fit Plus
4 - FlingSmash
5 - Resident Evil 4: Wii Edition

Fonte: NC Games

NINTENDO DS

1 - Pokémon White Version
2 - Pokémon Black Version
3 - New Super Mario Bros.
4 - Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem
5 - Kingdom Hearts: Re:coded

IWATA PERGUNTA!

Atingindo cinco estrelas: Professor Layton and the Mask of Miracle

Akihiro Hino, presidente da Level-5, é um homem que sabe o que quer. Se não está contente, deixa tudo de lado e vai atrás do que o agrada.

Não dava muita atenção para consoles na adolescência. Queria mesmo era jogar e criar jogos para computador. Passava o tempo livre estudando diversas linguagens de programação. Era fã do *Wizardry* (1981), um RPG famoso na época e que existe até hoje. Dizia que não gostava da qualidade das imagens emuladas pelos videogames. Mas houve um dia em que tudo mudou.

"Depois que joguei *Dragon Quest III*, senti que tinha levado um golpe na cabeça! Então, comecei a encarar os jogos como entretenimento, reconsiderando minhas ideias", conta.

O primeiro trabalho foi na SystemSoft, empresa de games para computadores. Com a ajuda dos colegas, logo passou a ser programador principal. E ele só tinha 24 anos de idade. Prevendo o futuro, convenceu o presidente da companhia a investir em pesquisa de jogos em terceira dimensão. "Havia títulos no exterior que eram incrivelmente interessantes. Por isso resolvi estudar a tecnologia."

Hino conciliou as funções de programador e pesquisador e até conquistou o posto de diretor. Mas o cargo não foi bom o suficiente para mantê-lo na empresa. Ele estava disposto a abrir a própria produtora. Foi assim que nasceu a Level-5. "Queria fazer algo novo, não queria mais cumprir ordens. Mas não imaginava que teria uma desenvolvedora."

A proposta surgiu numa brincadeira. Conversando com amigos da Sony, eles perguntaram se ele gostaria de criar um game para o console dela. Hino disse que faria se tivesse a ajuda de sua equipe de trabalho. Na hora, ouviu o conselho: "Crie uma empresa". E foi o que aconteceu.

Nos primeiros meses da Level-5, em 1998, havia menos de 15 funcionários, todos colegas da SystemSoft. Hino sofreu um pouco, pois não sabia nada de negócios. Leu até livros de contabilidade. O nome da companhia é uma referência à nota máxima escolar de alguns colégios japoneses, ou seja, nível cinco.

Uma das primeiras encomendas foi logo um título de *Dragon Quest*, o *Journey of the Cursed King*. Nem é preciso dizer que Hino ficou feliz por trabalhar com mestres da Square Enix. A aventura foi aceita pelo público, encorajando a produtora a criar seus próprios jogos.

Com novos planos, veio uma nova parceria. "Se queríamos ser independentes, sabíamos que o Nintendo DS era a melhor aposta". Analisando o comportamento dos donos do portátil da Big N, Hino descobriu que tinha de desenvolver um novo *Brain Training*, série de games que estimulam o raciocínio. No entanto, o título da Level-5 teria vozes de atores famosos e imagens com qualidade de cinema para atrair públicos diferentes, principalmente mulheres. *Professor Layton and the Curious Village* deu certo e se tornou o primeiro de uma franquia.

Assim que ouviu falar do Nintendo 3DS, Hino se convenceu de que tinha de produzir algo para ser lançado com o console. *Professor Layton and the Mask of Miracle* já estava em desenvolvimento e seria mais um título para Nintendo DS. Mas, olhando o trabalho de concorrentes na E3 de 2010, o presidente da Level-5 mudou de ideia: "Pensamos em transformá-lo em algo merecedor de um 'uau!'".

Durante este *Iwata Pergunta* pouco foi revelado sobre o jogo de enigmas. O que se sabe é que deve usar todos os recursos do Nintendo 3DS, o que já era esperado. No entanto, fica a promessa de Hino: "O conteúdo de *Mask of Miracle* está muito bom e creio que é o melhor título de *Professor Layton* até agora".

HINO: Professor Layton é o sucessor de Brain Training

Continuamos nossa aventura pelos bastidores de jogos para Nintendo 3DS. Por coincidência, os títulos escolhidos para esta edição têm uma história parecida. Os dois são as mais novas sequências de séries muito famosas no Japão. Uma delas é do tempo dos fliperamas. A outra surgiu especialmente para o Nintendo DS.

Igor Andrade

O ataque do tubarão: Ridge Racer 3D

Yozo Sakagami, diretor geral da Namco Bandai, é um homem de cinema que foi parar no mercado de games. Seu pai era dono de um restaurante e ganhava diversos ingressos para assistir a filmes, mas quem aproveitava era o filho. Sakagami via de tudo, mesmo que os filmes fossem bem ruins ou que para isso tivesse que ir a uma cidade vizinha. Ele não tinha dúvidas que trabalharia na área. Ainda mais quando viu *Tubarão* (1975), dirigido por Steven Spielberg.

O primeiro emprego, bem atribulado, foi numa pequena produtora. "Minha vida era uma loucura, pois era novato e tinha de ir a todos os locais de filmagem. Dormia cerca de três horas por noite! Com o tempo, comecei a ter dúvidas sobre o que queria fazer", conta.

Um dia, assistindo a um documentário na televisão, teve um choque. Havia visto um chimpanzé treinado por cientistas americanos que jogava *Pac-Man*. "Se até um macaco joga videogames, é porque eles têm um apelo universal que ultrapassa raças ou culturas", explica. "Era como se um grande muro caísse sobre mim. Quando pensava em meios visuais, só pensava em filmes e em televisão, não considerava os games". Naquele momento, veio a lembrança das tardes em que passava se divertindo em lojas de fliperama. Era a melhor coisa a fazer enquanto não chegava a hora de ir para a fila do cinema.

Depois disso, o garoto que queria ser diretor de cinema se candidatou a uma vaga na Konami. Mas acabou errando o formulário de inscrição e foi parar na Namco. Em japonês, o nome das duas empresas se escreve com três caracteres katakana. Mesmo após descobrir o erro, Sakagami não recusou uma vaga para o departamento de marketing da produtora. Assim que conseguiu transferência para a área de desenvolvimento de games, colocou em prática todo o conhecimento que tinha de edição de imagens. Sempre era consultado na hora de escolher o movimento de câmera mais adequado ou a duração de uma cena de um jogo.

Ver o resultado final de *Ridge Racer* para Nintendo 3DS foi uma grande emoção para o diretor da Namco Bandai. Ele fez parte da equipe que criou o primeiro título da série de corrida, lançado em 1993. E foi também uma sensação diferente. "Havia algo de substancial, não apenas em relação aos carros, mas também em relação aos percursos. Pensei que o jogo seria mais fácil de jogar, mas percebi que meus tempos estavam mais lentos do que antes!", brinca.

Para a nova versão, o destaque vai para o StreetPass Duel. Você pode compartilhar seus resultados e ver entre seus amigos quem é o mais veloz em um mesmo circuito. Mesmo que seja um game para portátil, há uma quantidade invejável de veículos para escolher: mais de 150.

Se a série ficou famosa em parte pela boa trilha sonora, dessa vez foram incluídas 40 músicas, sendo 15 inéditas. Um fato curioso revelado por Sakagami é que elas não servem apenas para embalar as corridas. Alguns fãs da franquia gostam de jogá-la com os olhos fechados. Para não cometerem erros, eles se guiam conforme o ritmo das músicas é alterado.

SAKAGAMI: Ridge Racer é a principal referência para os novos jogos de corrida

A pedido de Iwata, o diretor da Namco Bandai resumiu o que podemos esperar de *Ridge Racer 3D*: "O título surgiu para fliperama e o considero como a origem dos jogos de corrida modernos. Há nele tudo o que existe de divertido nos games do gênero e quero que os jogadores apreciem totalmente a sensação de velocidade, componente básico de um verdadeiro título de corrida".

CARNE fresca de monstro?

PANDORA'S TOWER

UMA DONZELA COMEDORA DE CARNE EM UMA AVENTURA EXCLUSIVA

Lucas Patricio

SE VOCÊ PUDESSE APOSTAR EM qual seria um dos últimos jogos exclusivos da Nintendo para o Wii, tenho certeza que *Pandora's Tower* passaria longe do seu chute. Isso porque a nova série da Big N, produzida pelo estúdio responsável por jogos do anime *One Piece* e pelo ótimo *Jump Super Stars* (Nintendo DS), teve alguns comentários pelo Ocidente, mas não se compara à situação na terra do Sol nascente.

Lá, é um dos títulos mais esperados. Tudo bem, 2011 não é um dos anos mais recheados de games imperdíveis, mas existe algo em *Pandora's Tower* que vai fazer você pensar duas vezes antes de ignorar sua existência. O jogo conta a história de Ceres, uma jovem que foi amaldiçoada por uma bruxa. Só que ao contrário da Bela Adormecida, ela não entra em sono profundo. Ceres começa a sofrer uma série de mutações e a única forma de impedir que isso aconteça é [pausa para a surpresa] comer carne fresca de monstros. Sim, comer pedaços de criaturas que habitam as torres do reino de Elysium.

Como a Ceres é uma donzela fraca e indefesa, quem vai fazer o papel de caçador é seu amigo, o Ende. O guerreiro vai batalhar contra qualquer tipo de monstro para salvar sua amiga. Só que derrotar as criaturas menores não é o suficiente. Para reverter a maldição, Ende precisa acabar com enormes e poderosas criaturas, popularmente conhecidas como "chefões". Viu só como o enredo não é convencional?

Ver uma personagem tão meiga com um coração pulsando em suas mãos, prestes a ser engolido, não é a imagem mais comum que temos no Wii. E isso é legal! Estava na hora de a Nintendo apostar em algo um pouco mais ousado. Pena que veio já nos últimos tempos de vida do Wii.

Mas como você vai jogar *Pandora's Tower*? O sistema de jogo é bem simples. Ele mistura um pouco de *Castlevania* e muito de *Zelda*. Você controla Ende em cenários em 3D com movimentação livre, sempre lutando contra inimigos em espaços abertos e com armas de longo alcance. Seja empunhando uma lança, uma espada ou uma útil corrente, Ende é um grande guerreiro. Ele consegue fazer várias sequências diferentes de ataque e, com o tempo, pode aprender novas habilidades e melhorar suas armas. O sistema de upgrade é bastante comum em jogos do gênero, mas que costuma funcionar e agradar.

A corrente, aliás, é uma das armas que mais nos chama a atenção. Controlada por movimentos do Wii Remote, pode ser usada tanto para agarrar adversários a longa distância e derrubá-los, como também para ajudar Ende a passar por quebra-cabeças, interagindo com o cenário. Aliás, essa é uma característica que *Pandora's Tower* pegou emprestado de *Zelda*.

Gostou do que leu aqui? Então, comece a espalhar a notícia e fazer burburinho na internet, porque *Pandora's Tower* ainda não tem data de lançamento marcada para as Américas. Agora, vamos torcer para que venha para cá! NW

INFO

Plataforma: Wii

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Ganbarion

Gênero: Ação/RPG

Lançamento: Não definido

Expectativa: Alta

JOGO poderá interagir com versão MMORPG da série

CARS 2: THE VIDEO GAME

SEJA UM ESPIÃO NO NOVO JOGO DA DISNEY/PIXAR

Luis Amaral

INFO

Plataforma: Nintendo DS

Produção: Disney Interactive Studios

Desenvolvimento: Avalanche Software

Gênero: Ação, Corrida

Lançamento: 21 de junho

Expectativa: Baixa

DEPOIS DE PRODUZIR AS versões de *Toy Story 3: The Video Game*, coube à Avalanche Software desenvolver mais um título de um filme da Pixar: agora é a vez de *Cars 2: The Video Game*. O jogo se baseia na sequência do filme de animação gráfica *Carros*, lançado em 2006. *Carros 2* estará nas telonas durante as férias escolares. Como é de praxe, o jogo deve chegar às lojas na mesma época.

Enquanto no primeiro filme o personagem Relâmpago McQueen se perde em uma pequena cidade durante uma viagem a caminho da disputa pela Copa Pistão, no segundo longa-metragem o carro vermelho viaja para o exterior em companhia de seu melhor amigo, o guincho caipirão Mate, para concorrer ao prêmio de veículo mais veloz do planeta. Porém, alguns imprevistos e muitas surpresas acabam por envolver os personagens da trama em uma história de espionagem.

O game fará com que os jogadores viajem pelo mundo mostrado em *Cars 2*. Para isso, há 25 carros à sua escolha. O objetivo é que o gamer se torne um espião da CHROME, Comando de Operações para a Reconstrução e Espionagem Motorizada, órgão secreto para o qual Mate acaba entrando.

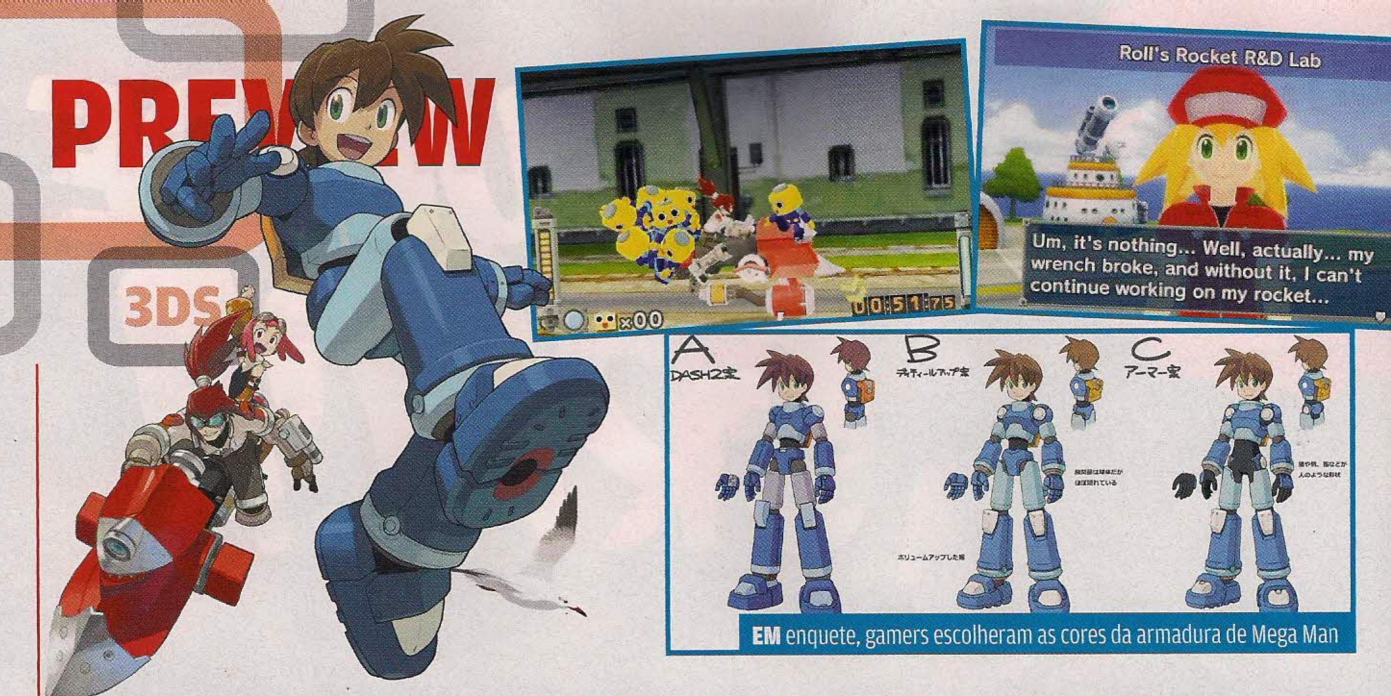
No jogo, cada estágio será uma "missão impossível". Mas nem todas serão simplesmente corridas. De acordo com os produtores, a ideia é sair do senso comum, pois nem todo título que tenha uma história com carros necessariamente precisa ser de corrida. Isso é uma boa notícia, pois dos quatro games lançados até hoje com o selo da franquia, três pertencem ao gênero.

Como um bom espião, os agentes poderão usar várias tecnologias especiais e bugigangas curiosas para destruir seus inimigos.

O mais interessante do título é que ele poderá interagir com o jogo *World of Cars Online*. É um tipo de MMORPG (RPG online) com rede social gratuita, parecido com Club Penguin. Nele, as histórias ocorrem durante 24 horas e não param quando você deixa de jogar. Como não poderia deixar de ser, você cria um personagem, que participa de minigames e outras atividades. A ideia é que você libere itens no *WCO* depois de resolver desafios no jogo para Nintendo DS. Para isso, será preciso sincronizar dados do console e do computador.

Aliás, a versão para DS de *Cars 2: The Video Game* é a que terá mais extras entre todas as lançadas, principalmente pistas e torneios secretos e desbloqueáveis. Mas o que deve chamar mesmo a nossa atenção é a relação entre o game do portátil e o que é jogado na internet. Não é a primeira vez que a Disney aposta no recurso e, com o tempo, deve virar rotina. NW

BRINDE
R$10
EM CRÉDITOS NOS JOGOS DA AERIA
JOGUE DE GRAÇA
Revista J.O.G.A.
Fique por dentro de todas as novidades, dicas e truques dos melhores MMOs e ainda ganhe um brinde no valor de R$ 10,00 para gastar em qualquer jogo da Aeria!
Adquira a sua na banca mais próxima e saia na frente!
CRÉDITOS, DICAS E TRUQUES PARA JOGAR OS MELHORES MMOs GRATUITOS
J.O.G.A.
powered by aeria games
BRINDE R$ 10 EM CRÉDITOS DE JOGOS DA AERIA
O MUNDO DAS DEUSAS EM UM RPG DE BATALHAS COLOSSAIS ENTRE FACÇÕES
SPECIAL FORCE
AÇÃO EM PRIMEIRA PESSOA COM LUTAS INCRÍVEIS
GRAND FANTASIA
RPG MÁGICO TRAZ A BELEZA DOS ANIMES
aeria GAMES



EM enquete, gamers escolheram as cores da armadura de Mega Man

MEGA MAN LEGENDS 3

A VERSÃO FINAL SERÁ FEITA POR VOCÊ!

Lucas Patricio

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS

Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom

Gênero: Ação / RPG

Lançamento: Segundo semestre de 2011

Expectativa: Média

JÁ IMAGINOU MEGA MAN NUMA aventura em três dimensões? Hoje, isso parece normal, mas imagine quando a Capcom anunciou um jogo assim em 1997. Na época, a franquia do robô azul era exclusivamente em 2D e o produtor Keiji Inafune colocou todas as fichas no game que ficou conhecido como *Mega Man Legends* na América.

É muito difícil defini-lo, pois não há nada muito parecido com ele. É uma aventura em 3D na qual a ação é combinada com RPG. Mega Man aparece boa parte do tempo sem o capacete e exibe seus cabelos e olhos bem característicos de desenhos japoneses.

Mesmo sendo um jogo extremamente criativo e com ideias tão únicas, nem *Mega Man Legends* nem sua continuação, lançada três anos depois, venderam muito bem, comprometendo o futuro da série. E foi exatamente o argumento que Keiji Inafune usou quando anunciou que o Nintendo 3DS receberia a continuação de *Legends:* "Não foi um jogo que trouxe sucesso financeiro para a Capcom, por isso, preciso da ajuda de vocês para justificar o trabalho duro que dei para criar essa continuação".

E ele estava falando sério quando disse que precisava do nosso auxílio. Não é apenas comentar e comprar o jogo, é desenvolvê-lo. Como assim? Desde setembro de 2010, a Capcom mantém o blog www.capcom-unity.com/devroom. Lá, você compartilha sugestões e participa de enquetes, que ajudam a definir coisas simples, como a aparência de personagens, e até os rumos da história. É a primeira vez que a produtora desenvolve um título desta forma.

O resultado parcial do trabalho seria lançado em junho como *Mega Man Legends: Prototype Version* através do Nintendo eShop, a loja online do Nintendo 3DS, mas foi cancelado. No caso, mesmo depois os jogadores continuariam a ajudar a criar inimigos, chefes e cenários. Apesar da saída de Inafune da Capcom no meio do projeto, os produtores acreditam que o resultado final será bom.

Dito isso, você pode imaginar a sinuca de bico na qual estamos. Como falar de um jogo que ainda não tem detalhes definidos, pois a produtora está contando com nosso apoio? Qual é o perigo disso? Acreditamos que uma empresa como a Capcom vai saber muito bem filtrar todo o conteúdo que receber. O lançamento de *Prototype* é uma forma de arrecadar mais dinheiro para justificar o desenvolvimento e criar um novo apelo para que, após estarem realmente envolvidos, os jogadores sintam-se ainda mais empolgados em comprar a versão final, ainda sem data definida.

O que queremos ver em *Mega Man Legends 3*? Além de novos personagens (um deles é Barrett, líder de uma gangue de motos voadoras), desejamos muitos upgrades para Mega Man, cenários ricos de inimigos e chefes divertidos. Pelo menos essas são as principais lembranças que temos das duas primeiras versões.

PREVIEW

3DS

BOXE e esqui são os esportes que mais exigem a nova jogabilidade

DUALPENSPORTS

GAME ESPORTIVO USA DUAS CANETAS STYLUS

Jorge Simão Jr.

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS

Produção: Namco Bandai

Desenvolvimento: Namco Bandai

Gênero: Esporte

Lançamento: 21 de junho

Expectativa: Média

OS TÍTULOS DO NINTENDO 3DS estão surgindo aos poucos. Um dos games que chegará para o portátil é *DualPenSports*. Seu nome já traz uma informação interessante: é para ser jogado com duas canetas. E elas ainda serão usadas simultaneamente!

Trata-se de um jogo casual com sete esportes, entre eles, basquete, arco e flecha, boxe, futebol e esqui. Além disso, é possível se divertir nas modalidades Daily Challenge Mode e Touch Exercise Mode, que funcionam como um centro de treinamento para o gamer se acostumar à jogabilidade. Outros recursos são a possibilidade de customizar o personagem e um modo online para disputar partidas com os amigos.

Cada esporte tem sua própria característica. No basquete, o jogador usa a Stylus esquerda para receber a bola e a direita para fazer um arremesso. Para jogar a bola em direção à cesta, basta pressionar a caneta na tela de toque por certo tempo, fazendo com que o personagem salte, e então deslizar a Stylus para cima, o que faz a bola ser lançada. O que sabemos é que o jogador recebe a bola e deve marcar pontos, lançando-a de alguns locais da quadra até a cesta. Entendeu como funciona o uso de duas canetas?

Quem já jogou *Wii Sports Resort* vai sentir certa familiaridade com o arco e flecha.

Mire no alvo e atire! A Stylus esquerda parece fazer o personagem olhar para o alvo e preparar a arma. Já a direita é responsável por mirar e disparar a flecha.

Outro esporte é o boxe. As canetas são utilizadas tanto para ataque quanto para defesa. Cada Stylus é usada como um braço, e é interessante destacar que movimentos executados na porção inferior da tela fazem com que o boxeador dê um soco mais baixo, enquanto os deslizes na porção superior geram socos na cara do adversário! Cada jogador tem sua barra de energia representada por um coração, que perde pedaços conforme o boxeador é atingido.

Para a felicidade dos brasileiros, o futebol não ficou de fora. As ações aqui são tomar distância da bola com a mão esquerda e realizar o percurso dela até o gol com a mão direita. Assim que o jogador estiver próximo à bola para chutar, a Stylus direita deve ser arrastada, criando o caminho que a bola fará até o gol. Há plaquinhas nas laterais da tela superior que mostram quando as ações devem ser efetuadas, o que também ocorre em outros esportes do título.

O último dos esportes, mas não menos importante, é o esqui. As duas canetas são usadas como se estivéssemos esquiando, sendo que a tela superior indica quando usar cada uma, fazendo com que o personagem passe entre plaquinhas fixadas na neve ao longo do percurso. A quantidade de pontos adquiridos ao final do percurso depende do desempenho do esquiador montanha abaixo. De todos os esportes, o esqui parece o mais dinâmico, já que nos outros o jogador fica restrito a momentos de "bola parada".

DualPenSports não parece impressionar tanto. Seu gráfico, por exemplo, poderia ser mais caprichado. O chamativo do game é o uso duplo das canetas e, exceto isso, é mais um título esportivo que fará parte de um console da Nintendo. (NW)

ACEITA UMA XÍCARA

Fizemos algumas previsões para a E3 deste ano. Será que acertaremos todas?

Igor Andrade

Em apenas três dias de junho descobriremos as principais novidades de um ano inteiro no universo dos games. Tudo ocorre durante a Electronic Entertainment Expo, maior feira do mundo do gênero, realizada em Los Angeles, nos Estados Unidos. Mais uma vez, a Nintendo vai mostrar o que tem de melhor durante o evento.

E em 2011 deve ser novamente o ano da Big N. Reginald "Reggie" Fils-Aime, presidente da divisão americana da Nintendo, e Satoru Iwata, presidente global da companhia, vão tocar nos assuntos que queremos ouvir: os próximos lançamentos, principalmente para o Nintendo 3DS, e as características do aguardado sucessor do Wii. Nós não temos bola de cristal, mas resolvemos contar para vocês o que gostaríamos de ver na conferência da empresa do Mario durante a E3. Vale repetir: tudo que o dissermos aqui é especulação!

Tomara que a gente acerte a maioria das nossas previsões. Quer saber se acertamos? Então, não deixe de ler a nossa próxima edição. Seremos um dos únicos veículos de comunicação a falar com uma pessoa bem especial da Big N. Você não pode perder esta entrevista!

NOVO CONSOLE

Já estamos com saudade do Wii, mas é fato: um sucessor do popular console de mesa está vindo. Por enquanto, as pessoas o chamam de Projeto Café. Pouco se sabe sobre ele. As maiores apostas dizem que será um console de alta definição e com grande poder gráfico, previsto para o final do primeiro semestre de 2012. Se ele for assim, deverá conquistar os jogadores mais hardcore que deixaram de comprar os videogames da Nintendo, ou seja, seria um GameCube 2 e não um Wii 2. Mesmo assim, o espírito casual do Wii deve continuar. É quase certo que você poderá rodar o *Wii Sports* nele e usar o Wii Remote e o Nunchuk. O nosso sonho é que a interação do aparelho com o Nintendo 3DS seja sensacional.

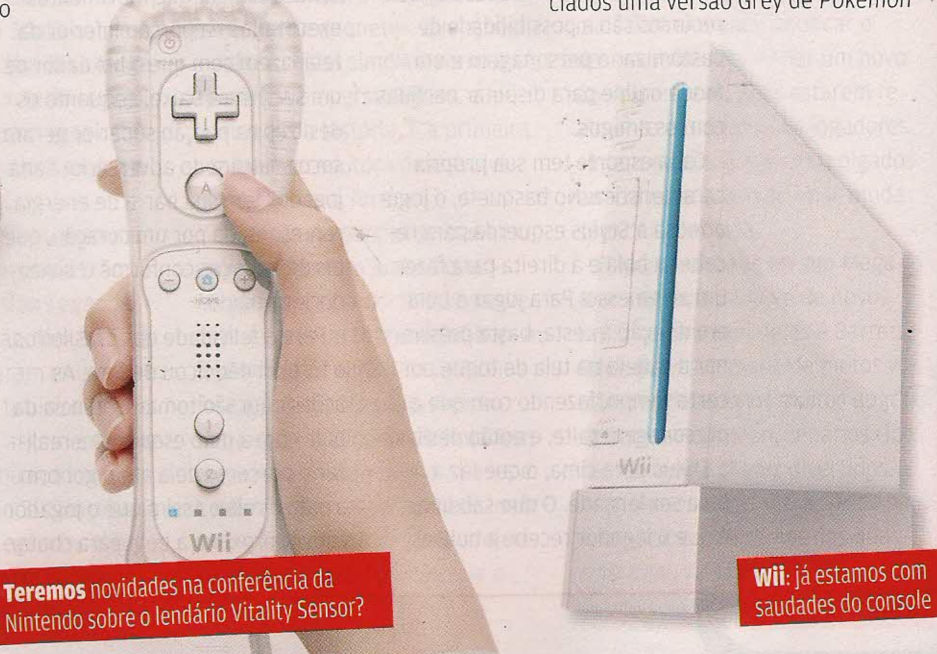
NOVO ESTILO DE JOGO

Dizem que a Retro Studios, subsidiária da Nintendo, Ubisoft e Rockstar já estariam desenvolvendo games para o novo console da Big N. Um novo *Pikmin* até faria parte dos jogos de lançamento do tal Projeto Café. Mas antes de sonhar com títulos, sonhamos com os recursos do novo aparelho. Pode ser que o controle volte ao estilo clássico, cheio de botões, mas com uma tela de cristal líquido no meio dele. Serviria para você controlar o game pela tela do controle! Com certeza, esta nova jogabilidade criará um novo gênero de games.

TOMARA que a lista de lançamentos deste ano seja tão boa quanto a de 2010!

BOATOS QUE GOSTARÍAMOS DE FOSSEM VERDADE:

Ficaríamos bem felizes se fossem anunciados uma versão Grey de *Pokémon*



Teremos novidades na conferência da Nintendo sobre o lendário Vitality Sensor?

Wii: já estamos com saudades do console

DE CAFÉ?

Black and White Versions e um *Smash Bros.* para o Projeto Café.

DEFINIÇÕES

Prepare-se para ouvir as datas de lançamento de *Kid Icarus: Uprising, Mario Kart 3D, Super Mario 3D* e *Paper Mario 3D*. *Star Fox 64 3D* já tem data de lançamento no Japão: 14 de julho. Falta agora uma data para as Américas.

NINTENDO DS

Será que o console já foi aposentado ou pode surgir algum novo título para ele durante o evento?

UM DIA DEPOIS DA GRANDE ATUALIZAÇÃO

A conferência da Nintendo está marcada para as 9 horas da manhã de 7 de junho, 13 horas no horário oficial de Brasília. Um dia antes, a Big N deve liberar a primeira grande atualização do Nintendo 3DS, que conta com o Nintendo eShop e o navegador de internet do aparelho. É quase certo que Reggie cite algo sobre a atualização, como os games do canal de vendas online do console previstos para o ano.

NÃO cansamos de ver o Miyamoto se divertindo na E3

ZELDA, ZELDA E ZELDA

A E3 ocorrerá antes do lançamento de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*. Mas a grande atenção sobre Link deve cair mesmo sobre *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Pelo que vimos na GDC deste ano, o jogo sofreu algumas alterações gráficas, principalmente na cores, que estão menos chamativas. Na E3 de 2010, Shigeru Miyamoto "saiu" do telão da conferência e mostrou a jogabilidade do game. Agora, esperamos ver um trailer mais sensacional que os outros e esperamos ouvir dele quando o game chegará às lojas. O nosso palpite é novembro deste ano. Teríamos até uma data: 11/11/11. Ah, seria bacana se soubéssemos algo concreto sobre a comemoração dos 25 anos do primeiro *The Legend of Zelda*.

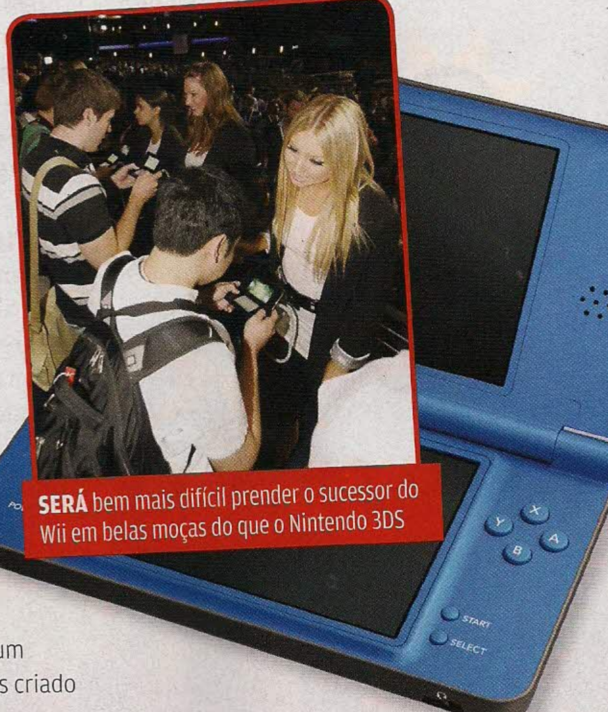
SURPRESAS

A apresentação da conferência deve ficar entre Iwata e Reggie, mas vamos aguardar por vídeos engraçados, como o teaser de apresentação do Nintendo 3DS no ano passado. Tudo vai depender das novidades do Projeto Café.

VITALITY SENSOR

O periférico para o Wii já virou lenda. Apresentado em 2009, é um medidor de batimentos cardíacos criado para acompanhar games esportivos ou de fitness que até agora não foi vendido com nenhum título. O que se diz é que ele ainda não é muito preciso em suas medições. Este é o último ano do Wii, por isso, será que o aparelhinho vai ganhar uma utilidade ou será esquecido?

OS JAPONESES já sabem quando vão jogar Star Fox 64 de novo. E como nós ficamos?



SERÁ bem mais difícil prender o sucessor do Wii em belas moças do que o Nintendo 3DS

SONIC, ESTA É SUA VIDA!

A mascote da Sega mexeu com a concorrência e conquistou o mundo na década de 1990. Acompanhe agora esta história emocionante e envolvente

Lucas Patricio

No dia 23 de junho de 1991, o mundo conheceu um dos personagens mais importantes do entretenimento eletrônico. Uma figura que não só mudaria a forma de jogar videogame, mas também desafiaria uma gigante que reinava sozinha. Sonic nasceu para enfrentar a Nintendo.

Na década de 1980, a Big N dominava o negócio de consoles. Uma em cada quatro casas nos EUA tinha um Nintendo Entertainment System (NES). Em 1988, ela era dona de aproximadamente 90% do mercado em todo o mundo. Todas as empresas queriam uma fatia do bolo milionário. A Sega era uma delas. Em outubro daquele ano, a empresa lançou no Japão o Mega Drive. Apenas um ano depois, ele chegaria em terras americanas com o nome Genesis. O trunfo da Sega era que o Mega Drive tinha um poder gráfico de 16 bit, o dobro do concorrente. Só que nem o processamento aguçado nem o forte investimento em (hilárias) propagandas foram suficientes.

Então o que fazer? Qual era a receita de sucesso da concorrência? A resposta era fácil: Mario.

NASCIMENTO

A Sega montou um concurso no qual vários artistas criaram mascotes para a empresa. Entre mais de 200 conceitos, um era especial. E das mãos do ilustrador e game design Naoto Oshima surgiu o Mr. Needlemouse.

O ouriço azul não se chamava Sonic. E aqui é que a história começa a ficar boa. Oshima pensou em um protagonista que fosse rápido e usasse seu corpo espinhento como arma. Além disso, tinha que ser carismático. Os chefões da Sega adoraram a ideia e sabiam que existia uma pessoa que poderia criar algo assim.

Yuji Naka já era um programador de respeito naquela época. Tinha trabalhado em jogos de sucesso como a série *Phantasy Star*. Era a pessoa ideal para tornar o conceito de Oshima em realidade. Além dele, o designer de cenários e fases Hirokazu Yasuhara também entrou para a equipe, o embrião do Sonic Team. A mascote ganhou um novo nome e o jogo dela teria fases repletas de elementos fantásticos, como anéis

dourados, trampolins e loopings. Estava tudo pronto para que Sonic fosse um sucesso, certo? Ainda não.

UM DETALHE QUE MUDOU TUDO

Os conceitos atravessaram os oceanos e chegaram às mãos da divisão americana da Sega. O pessoal de marketing dos Estados Unidos adorou a ideia, mas sabiam que o conceito não emplacaria no mercado americano. Foi então que Madeline Schroeder entrou no jogo.

A diretora de produto da divisão norte-americana da companhia fez uma série de mudanças nos conceitos de Sonic, principalmente no visual e na história.

Só que as alterações não foram bem aceitas pela equipe japonesa, mais conservadora. Madeline teve que viajar diversas vezes para o Japão para convencer os produtores da Sonic Team que a mascote precisava ser menos fofa e mais descolada. Após muita insistência, ela ganhou a luta e Sonic ficou com a aparência que nós conhecemos.

O lançamento do primeiro game, em 1991, foi marcado por muita publicidade. Em uma das propagandas, a Sega mostrava um SNES rodando *Super Mario World* ao lado de um Genesis com *Sonic the Hedgehog*. Era para conquistar as pessoas com a velocidade incomum do ouriço.

O sucesso foi enorme e Sonic caiu no gosto dos americanos e japoneses. Era desafiador para os experientes e divertido para os casuais. Mesmo assim, a Nintendo ainda continuava muito à frente. Será que o plano da Sega não tinha sido bom o suficiente?

TUDO OU NADA

Em poucos meses, *Sonic* vendeu mais de um milhão de unidades, número incrível para a época. Mas a Nintendo ainda tinha 85% do mercado. Foi então que o executivo Shinobu Toyoda e o presidente da Sega nos Estados Unidos, Tom Kalinske, apresentaram uma ideia muito inusitada para a Sega do Japão: *Sonic* de graça.

O presidente japonês da Sega achou que eles estavam loucos. Mas se era a única forma de alcançar a Nintendo, não havia outra escolha. No Natal de 1991, cada console vinha com uma cópia de *Sonic the Hedgehog*. Irresistível, o kit vendeu mais de 15 milhões de unidades. Tempos depois, a Sega tinha mais

de 60% do mercado. Sonic era o mais novo mito dos games.

Quase tão famoso quanto Mickey Mouse, a popularidade do ouriço convenceu o Sonic Team a fazer o que era óbvio: desenvolver mais um jogo. Os estúdios se mudaram do Japão para os Estados Unidos e *Sonic the Hedgehog 2*, de 1992, também foi um sucesso, vendendo mais de meio milhão de unidades nos cinco primeiros dias.

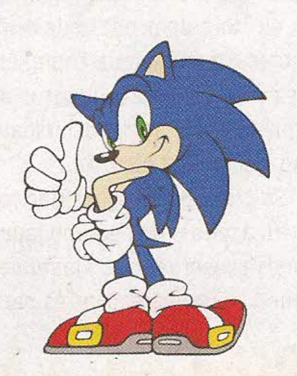
Era a estreia de Tails, o primeiro parceiro do ouriço.

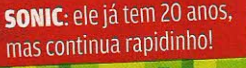
Sonic virou história em quadrinhos, desenho animado, boneco, estampa de edredom, papel de parede, caneca e todo o tipo de produto que você imaginar. A Sega explorou, com sabedoria, a imagem do personagem de todas as formas possíveis. Enquanto isso, a Sonic Team preparava o mais ambicioso projeto: *Sonic the Hedgehog 3*. Era maior em todos os sentidos. As fases tinham quase três vezes o tamanho das originais e uma história foi criada para dar ainda mais pretexto para a aventura. Knuckles fez sua estreia como anti-herói e provou ser muito popular. Ele representava a união da força e da velocidade. E menos de um ano depois, a Sega colocou no mercado *Sonic & Knuckles*, que era compatível com as três primeiras aventuras do ouriço por meio de uma ligação entre cartuchos, permitindo que corredor vermelho revisitasse fases clássicas. É considerado até hoje um dos melhores jogos da série. Se você está emocionado com essa história de superação e desafios, saiba que acabamos de passar pelo clímax. *Sonic 3* e *Sonic & Knuckles* são incríveis, mas foram praticamente os últimos a conquistar tamanha perfeição e qualidade.

No final de 1994, uma companhia japonesa entraria na briga da Sega e da Nintendo, introduzindo um novo tipo de mídia, o CD. Como resposta, a empresa de Sonic lançou o Saturn. Mesmo com todo o esforço, o console era mais caro. Yuji Naka estava fora da Sonic Team, criando o jogo NiGHTS into Dreams. Enquanto isso, a produtora responsável pela mascote fazia versões muito abaixo do esperado, como *Sonic 3D Blast* e *Sonic R*. A história se complicou quando o Nintendo 64 e *Super Mario 64* apareceram.

O SONHO DE VOLTA?

A Sega estava perdendo a luta, e resolveu arriscar mais uma vez com um videogame 128 bits: o Dreamcast. Naka, então, voltou para a Sonic Team para trabalhar no conceito de um jogo





SONIC: ele já tem 20 anos, mas continua rapidinho!

3D. No final dos anos 1990, os games em três dimensões já estavam bastante difundidos e a Sega precisava fazer algo surpreendente. Após muito trabalho, e o talento do designer Yuji Uekawa, Sonic ganhou uma nova aparência e uma aventura. O Dreamcast chegou ao mercado em 9 de setembro de 1999 nos Estados Unidos e, com ele, *Sonic Adventure*. O jogo era incrível, com muita velocidade e características que lembravam os títulos clássicos, mas sem perder a originalidade esperada.

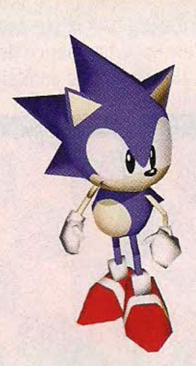
Nem mesmo um acerto como esse salvou a Sega. A empresa estava em sérios problemas e repleta de dívidas. No começo de 2001, precisou fechar a divisão de hardware e o Dreamcast morreu mais cedo do que imaginávamos.

DECLÍNIO

Focada apenas no desenvolvimento de jogos, a Sega tinha que apostar em seu maior tesouro para sobreviver e deixar as antigas rivalidades para trás. Assim começou a enxurrada de jogos do ouriço. E, em pouco tempo, o personagem atingiu a marca de 100 títulos com sua cara. Tamanha quantidade de jogos era um problema: qualidade. Qual empresa consegue fazer tantos jogos criativos em 20 anos? Difícil. Até mesmo a Nintendo dá umas pisadas na bola de vez em quando. Tratando da série principal, não há muitos jogos bons desde *Sonic Adventure*. As tentativas de fazer o ouriço ter uma aventura boa em 3D foram muitas, mas nenhuma conseguiu resgatar o velho espírito vencedor. Os grandes nomes da Sonic Team começaram a deixar a equipe para assumir cargos em outras importantes empresas ou formaram novas, como fez o próprio pai de Sonic em 2006. Você acompanhou aqui na **Nintendo World** várias tentativas frustradas de Sonic emplacar e toda vez que um novo trailer de um jogo é mostrado, renovamos nossas esperanças.

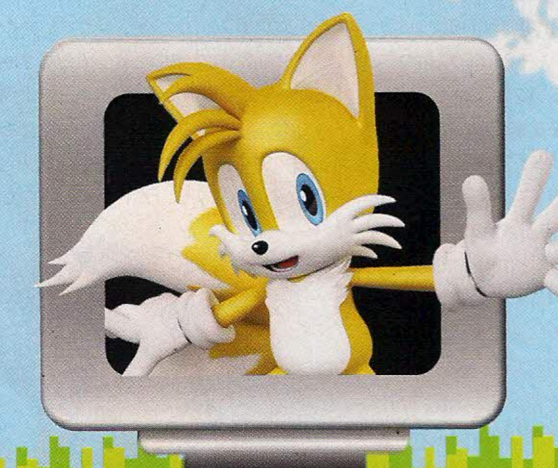
A década de 2000 não foi fácil para o ouriço. Ele visitou histórias clássicas da literatura, empunhou uma espada e até virou lobisomem. O inicio dos anos 2010 parece ser diferente, com aventuras focadas no desejo dos fãs: velocidade em duas dimensões, como em *Sonic Colors* e *Sonic: Generations*.

Mesmo com todos os erros, ninguém pode apagar a importância que Sonic tem para o mercado de games, e também para a nossa vida. Ele foi o principal responsável pela maior e mais emocionante competição de todos os tempos da indústria de jogos eletrônicos. No final das contas, o melhor enredo de sua carreira é sua trajetória, que ficará guardada para sempre em nossos corações. Obrigado, Sonic! NW



ARQUIVO CONFIDENCIAL

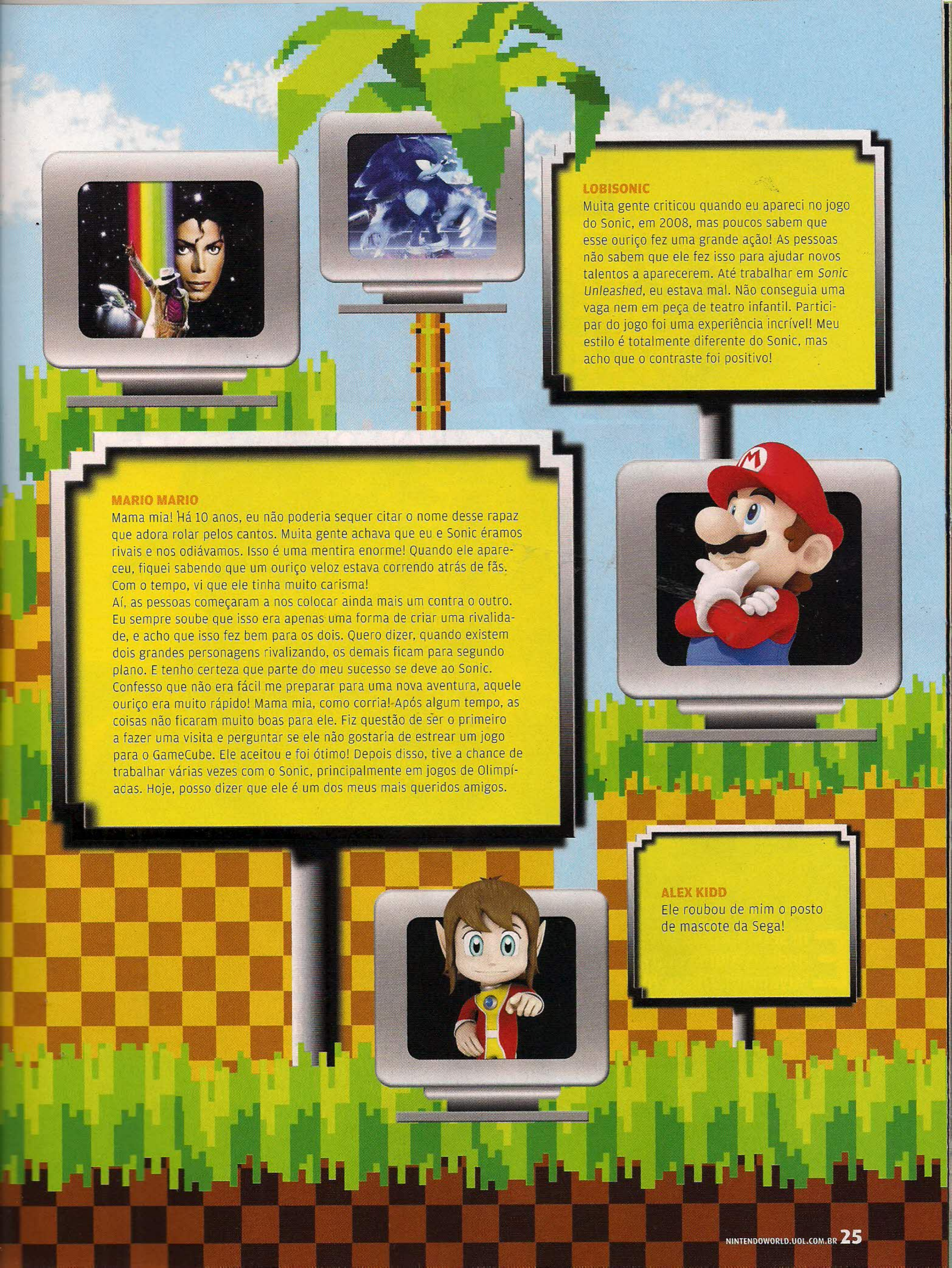
Amigos e antigos rivais falam sobre o ouriço



MICHAEL JACKSON
O ouriço me convidou para jantar um dia, em 1993, para conversar sobre um novo projeto. Muito esperto, vivaz e inteligente. Me pediu para escrever umas músicas para a nova aventura, como era mesmo o nome? Ah, *Sonic 3*! Sim, sim, pensei na proposta, mas na época não podia fazer nada oficial por conta da minha gravadora. Sonic era muito amigo, então decidi ajudar de uma outra forma. Eu fiz como ele, dei uma acelerada em algumas músicas e deixei ele usar. Fiquei muito feliz por ele, mas não contem este segredo para ninguém, viu? Aaauuu!

MILES "TAILS" PROWER
Puxa, falar do Sonic é complicado. Nós temos uma amizade de quase 20 anos. Conheci esse corredor em 1992, quando ele me encontrou na Ilha do Oeste, lugar onde eu vivo. Ele falava rápido e estava muito preocupado. Disse que um tal de Dr. Eggman estava transformando os seres do nosso mundo em robôs, além de querer roubar as Esmeraldas do Caos. Eu topei ajudá-lo de prontidão. Na época, ainda não o conhecia direito e, ao longo dos anos, percebi como ele é especial. Por várias vezes me salvou. Acompanhei-o em diversas aventuras por todos os cantos do mundo. Depois de um tempo, Sonic começou a ficar um pouco triste. Nos afastamos e ele arrumou tantas amizades diferentes... Sempre que podia, estava perto dele. Sabia que ele gostava de correr nas colinas e sempre o encontrava por lá. Sonic, você é um verdadeiro herói!

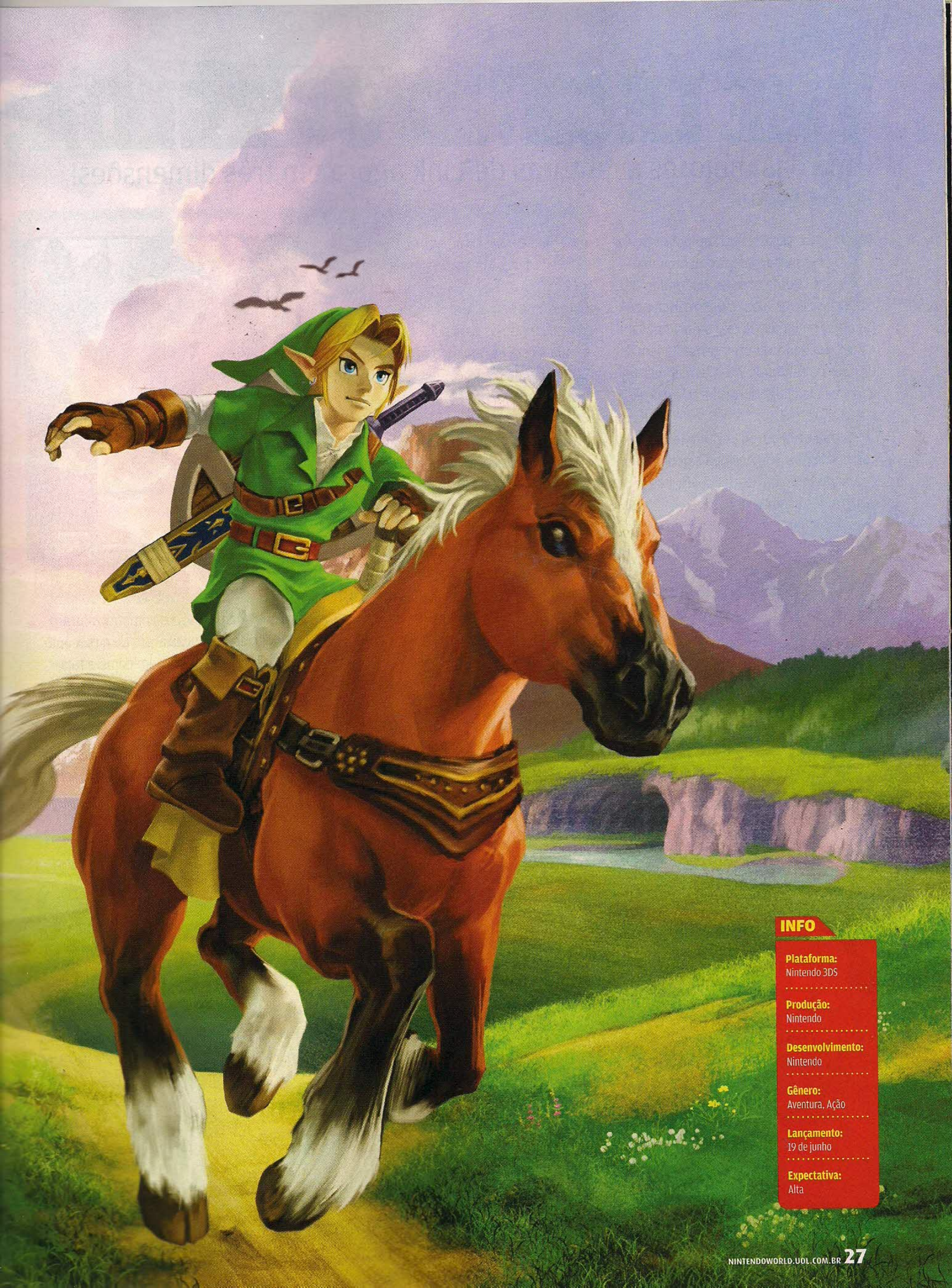
KNUCKLES
O baixinho azul é demais! Quando eu peguei as Esmeraldas do Caos dele, em *Sonic 3*, mal sabia que ele seria capaz de recuperar tudo. Poxa, ele é realmente rápido. Claro que não é forte e inteligente como eu, né? Afinal de contas, eu sou insuperável! Mas fiquei muito contente quando ele me chamou para dividir uma aventura em *Sonic & Knuckles*. Foi uma chance de me redimir da trapalhada que fiz com ele.



LOBISONIC
Muita gente criticou quando eu apareci no jogo do Sonic, em 2008, mas poucos sabem que esse ouriço fez uma grande ação! As pessoas não sabem que ele fez isso para ajudar novos talentos a aparecerem. Até trabalhar em *Sonic Unleashed*, eu estava mal. Não conseguia uma vaga nem em peça de teatro infantil. Participar do jogo foi uma experiência incrível! Meu estilo é totalmente diferente do Sonic, mas acho que o contraste foi positivo!
MARIO MARIO
Mama mia! Há 10 anos, eu não poderia sequer citar o nome desse rapaz que adora rolar pelos cantos. Muita gente achava que eu e Sonic éramos rivais e nos odiávamos. Isso é uma mentira enorme! Quando ele apareceu, fiquei sabendo que um ouriço veloz estava correndo atrás de fãs. Com o tempo, vi que ele tinha muito carisma!
Aí, as pessoas começaram a nos colocar ainda mais um contra o outro. Eu sempre soube que isso era apenas uma forma de criar uma rivalidade, e acho que isso fez bem para os dois. Quero dizer, quando existem dois grandes personagens rivalizando, os demais ficam para segundo plano. E tenho certeza que parte do meu sucesso se deve ao Sonic. Confesso que não era fácil me preparar para uma nova aventura, aquele ouriço era muito rápido! Mama mia, como corria! Após algum tempo, as coisas não ficaram muito boas para ele. Fiz questão de ser o primeiro a fazer uma visita e perguntar se ele não gostaria de estrear um jogo para o GameCube. Ele aceitou e foi ótimo! Depois disso, tive a chance de trabalhar várias vezes com o Sonic, principalmente em jogos de Olimpíadas. Hoje, posso dizer que ele é um dos meus mais queridos amigos.
ALEX KIDD
Ele roubou de mim o posto de mascote da Sega!

THE LEGEND OF ZELDA™ OCARINA OF TIME™ 3D

Em setembro de 1998, a primeira **Nintendo World** chegou às bancas com duas páginas dedicas a uma entrevista com um dos maiores criadores de games do planeta: Shigeru Miyamoto. Quase todas as perguntas eram sobre *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. O game foi lançado em 23 de novembro, e nas edições seguintes a equipe fez mais e mais reportagens sobre o assunto. *Ocarina of Time* vendeu 7,6 milhões de cópias pelo mundo, sendo cinco milhões apenas nos primeiros meses. O jogo recebeu notas altíssimas de avaliações em reviews de quase todas as revistas e sites. Se você procurá-lo hoje nos sites agregadores de notas, como *Metacritic* ou *Game Rankings*, verá que continua sendo um dos mais recomendados. Além disso, o game ainda mostrou ao mundo a genialidade de Eiji Aonuma, produtor que deu nova vida para a franquia *The Legend of Zelda*.



INFO

Plataforma:
Nintendo 3DS

Produção:
Nintendo

Desenvolvimento:
Nintendo

Gênero:
Aventura, Ação

Lançamento:
19 de junho

Expectativa:
Alta

THE LEGEND OF ZELDA:

Uma das maiores aventuras de Link agora em três dimensões!

Renato Siqueira

Todo o sucesso gerado por *Ocarina of Time* o transformou em uma lenda dos consoles Nintendo, colocando RPGs e puzzles em um novo patamar na indústria de games. Apesar de ser um dos melhores games já lançados para o Nintendo 64, não é apenas por isso que ele chegará remasterizado para o Nintendo 3DS.

Ocarina of Time foi lançado para o N64 com gráficos tridimensionais poligonais, e quando falamos neste tipo de três dimensões, esperamos ter a sensação de altura, largura e profundidade. Apesar destes elementos serem reproduzidos no games, nós sabemos que não é bem isso que acontece quando olhamos para a TV. Quando foi criada a lista de lançamentos do Nintendo 3DS faltava um game que mostrasse a qualidade do aparelho: este jogo seria *Ocarina of Time*. Aclamado pela crítica especializada, o game ganhou alguns ajustes para entrar de cabeça no novo portátil da Nintendo. A começar pelo visual que foi refinado, melhorando a qualidade dos gráficos. Além disso, os comandos foram refeitos para se encaixarem ao giroscópio e aos novos controles, bem como a tela de toque do portátil que ganhou várias funções. Confira!

FUNÇÕES do jogo estão mais fáceis de usar

MOVA O APARELHO PARA EXPLORAR O MUNDO E AJUSTAR A SUA PONTARIA!

Agora, quando você ajustar a visão de Link para a primeira pessoa, terá que mover o aparelho para poder observar o mundo a sua volta. O mesmo acontecerá ao atirar com o estilingue (Link criança) e com arco (Link adulto). Isso porque o game fará uso do giroscópio, sensor de movimento, que fica dentro do aparelho.

MAPAS, ITENS E SEGREDOS GUARDADOS NO TOQUE

A tela inferior do portátil guardará todas as opções do jogo, como itens e mapas que podem ser acessados a qualquer momento. É nesta parte que agradecemos a Eiji Aonuma, produtor do game, que tornou muito mais fácil

OCARINA OF TIME 3D

GRÁFICOS: em comparação, a mesma cena do jogo para o N64 e para o Nintendo 3DS

retirar e colocar as Iron Boots (botas de ferro) durante o desafiador Water Temple. Este templo é considerado um dos mais difíceis, e chatos por conta das botas, já feitos para um game da franquia.

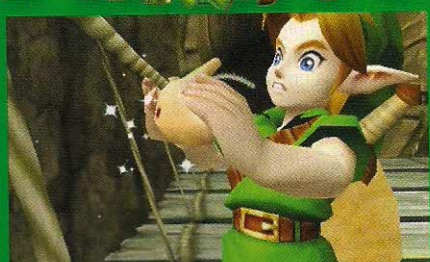
FILMES COM DICA

Outra função bacana incluída na versão 3DS de *Ocarina of Time* são os Hint Movies ou "Filmes Dica". Os jogadores de primeira viagem que estiverem empacados em alguma parte do game poderão assistir a pequenos vídeos que revelam segredos. Os "Filmes Dica" podem ser acessados visitando a Sheikah Stone, que fica na casa de Link e no Temple of Time (Templo do Tempo). Quando um novo filme estiver disponível, a Sheikah Stone ficará verde. Os vídeos são a salvação dos jogadores de primeira viagem e são o presente mais misericordioso de Shigeru Miyamoto e sua equipe.

MAIS DESAFIO EM UMA NOVA MASTER QUEST

Quem conseguir terminar o game uma vez terá ainda outro desafio a cumprir, o Master Quest, uma versão mais difícil da aventura com puzzles mais complicados, dungeons redesenhados e monstros que tiram o dobro da energia. A versão é só para quem é bom de verdade! Mas essa não é a primeira vez que ouvimos falar da Master Quest, sabia?

Quem acompanhou o lançamento de *The Legend of Zelda: The Wind Waker* para o GameCube em 2003 deve se lembrar. Além de *Wind Waker*, alguns sortudos que fizeram a pré-compra do jogo receberam um disco bônus inédito que continha o *Ocarina of Time* a sua versão Master Quest. Agora ela estará finalmente ao alcance de todos e, melhor ainda, com os mesmos gráficos tridimensionais da aventura principal no 3DS. Uma das características mais interessantes da Master Quest é que ela inverte a posição da tela. O que estava à direita da tela ficará à esquerda, o que já é o suficiente para mudar tudo de lugar em uma dungeon.



O COMEÇO DE TUDO...

Há muito tempo atrás, quando existia apenas o vazio, surgiram três belas deusas que decidiram criar a vida. Din, a deusa do poder, criou os planetas. Nayru, a deusa do conhecimento, trouxe a luz e o calor, enquanto Farore, a deusa da coragem, criou toda a vida no universo. Assim foi criado o mundo de Hyrule e as cinco raças inteligentes que nele vivem: Gorons, comedores de pedra, Zoras, homens peixe, os elfos Kokiri, Gerudo, raça de ladras e os Hylians, moradores das planícies de Hyrule.

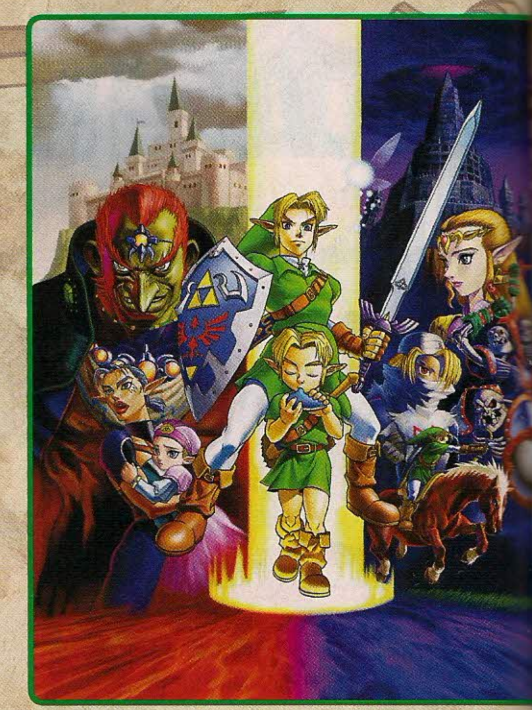
Antes de partir, as deusas deixaram na terra um símbolo de sua presença: a Triforce, um conjunto de três triângulos dourados que possuem a qualidade de cada uma delas. O elemento possui o poder de transformar os sonhos em realidade daquele que a tocar. Por isso, antes de partir, as deusas esconderam a Triforce em outra dimensão. A entrada para esta dimensão foi selada por uma porta mágica no Temple of Time e só pode ser aberta por uma pessoa que tenha os três elementos: coragem, poder e conhecimento. Anos se passam e Ganondorf Dragmire, o único macho da tribo de ladras Gerudo, encontra em antigas inscrições no deserto o que parecia ser impossível: a receita para abrir a porta do tempo. Para ter acesso a Triforce ele precisa recuperar pedras espirituais possuídas por três raças: a Goron's Ruby, a Zora's Saphire e a Kokiri's Emerald.

E também precisa da lendária ocarina do tempo, que está nas mãos do rei Hylian de Hyrule.

Assim, o ambicioso Ganondorf cautelosamente cria uma aliança com o rei de Hyrule para poder então roubar o instrumento musical.

O que o chefe dos Gerudos não sabia era que um herói o enfrentaria. E este herói vivia no coração da floresta embaixo da grande árvore Deku.

Certa manhã, após ter um pesadelo no qual vê um estranho homem raptando uma garotinha indefesa, Link é chamado na presença de Deku que lhe diz que o mundo está sendo dominado pelo mal e que monstros estão surgindo.



E recebeu um aviso: o jovem jamais deveria deixar um homem de negro colocar as mãos na Triforce. O resto da história você vai descobrir ou redescobrir a partir de 19 de junho.

OCARINA É UM JOGO CLÁSSICO?

EDSON KIMURA

Gamers que passaram pela época dourada dos videogames, as eras 8 e 16 bit, tendem a serem nostálgicos ao se referirem aos jogos daquela época. Na maioria dos casos, a adoração é merecida, mas não se pode negar que os óculos cor-de-rosa da nostalgia distorcem bastante as lembranças.

Poucos jogos sobrevivem ao escrutínio mais cínico dos altos padrões estabelecidos ao longo do tempo, e um número menor ainda é celebrado anos e anos depois em uma indústria na qual a maioria dos produtos é descartável. Mas se existe um jogo que preenche todos esses requisitos, um jogo atemporal que é um tributo a tudo que a arte dos videogames pretende, esse é The *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Toda transição tecnológica tem seus tropeços, e não poderia ser diferente com videogames. 3D na época era o salto tecnológico óbvio, mas foi uma evolução baseada no aspecto estético (movimento em um plano 3D! Liberdade!), em vez de focar no que realmente interessa: bons controles e mecânicas.

Assim, os primeiros jogos 3D eram desajeitados, experimentais, mas tudo isso mudou com *Super Mario 64*, o primeiro a efetivamente implementar 3D do jeito certo. Mas *Super Mario 64* foi apenas o passo introdutório. Apesar de o jogo ser um exemplo, o verdadeiro refinamento do conceito de um game de ação em terceira pessoa 3D foi *Ocarina of Time*. A primeira aventura de Link em 3D não foi apenas um bom jogo, foi uma experiência simplesmente inimaginável até então.

O problema recorrente do gerenciamento de câmera foi resolvido com finesse com a implementação do sistema de Z-Targeting, um tipo de mira. A mecânica de se realizar ações diferentes com o mesmo botão, dependendo do contexto, é uma daquelas idéias que evocam a frase: "Como ninguém nunca pensou nisso antes?".

Ocarina of Time é enorme, épico, perfeitamente conduzido e, mesmo com a experiência da Nintendo, é impressionante como a empresa conseguiu fazer tanta coisa certa de uma só vez. Mas *Ocarina of Time* não é o melhor jogo de todos os tempos: cada um tem exemplos diferentes para encaixar nessa categoria, e, pessoalmente, não é sequer o melhor Zelda. Para mim é *A Link to the Past*. Entretanto, sua qualidade é inegável: o remake para 3DS é, com exceção dos gráficos e de melhorias na usabilidade, praticamente idêntico à versão para Nintendo 64, inclusive com o mesmo roteiro, o que prova a qualidade do jogo original ainda persiste nos dias de hoje.

Games e séries vem e vão, mas clássicos são eternos. E *Ocarina of Time* é a própria definição de clássico, uma obra que serve como modelo estabelecido e que tem um legado marcante e duradouro, independente das lentes da nostalgia.

A AVENTURA ESTÁ APENAS COMEÇANDO

LINK
É o herói do game! É o único elfo da floresta Kokiri que não tem uma fada. Apesar disso, é o protegido da grande árvore Deku. No dia em que finalmente recebe uma fada, sua vida muda para sempre. No game é possível jogar com Link em duas fases: como criança e como adolescente.

NAVI
A fada de Link está sempre acompanhando o herói para dar conselhos.

PRINCESA ZELDA
Filha do Rei Hylian, ela tem premonições que revelam fatos do futuro. Por ordem do rei, não pode sair muito do castelo. Por isso, não conhece nada sobre o mundo exterior.

IMPA
Guardiã da princesa Zelda, põe a vida da garota acima de sua própria vida. Impa é remanescente da tribo dos Sheikah, o povo das sombras.

SHEIK
Também faz parte do povo Sheikah. Além de muito sábio, sempre aparece para ajudar Link em momentos de necessidade. Sheik é misterioso e pouco se sabe sobre ele.

GANONDORF
Na raça Gerudo nasce apenas um macho a cada cem anos. Assim, Ganondorf é o único homem e é o rei da tribo. Egoísta, ele pretende conseguir a Triforce para criar o caos e dominar o mundo.

DARUNIA
É o líder do povo comedor de pedra, os Gorons. Apesar da aparência, é muito amável e adora dançar ao som de boa música.

PRINCESA RUTO
É a filha do Rei Zora e não passa de uma criança mimada. Ruto possui a Zora's Sapphire, que foi presente de sua mãe.

KAEPORA GAEBORA
A misteriosa coruja vive acompanhando Link e lhe dá muitas informações. Dizem que a coruja é a reencarnação de um antigo sábio.

POR QUE GOSTAMOS DE OCARINA OF TIME?

Nosso colaborador faz uma viagem ao tempo para os dias em que passou na frente do Nintendo 64 e relembra grandes momentos do jogo

JORGE SIMÃO JR.

TRÊS PEDRAS, DOIS TEMPOS E UMA ESPADA

Foi muito prazeroso coletar as Spiritual Stones. E também encontrar a princesa Zelda pela primeira vez. Uma garotinha cheia de esperança, Zelda percebe nossa vinda da floresta e confia tanto em nós que até conta sobre a Triforce.

Aos poucos o jogo ficava cada vez mais envolvente. A princesa foge com Impa, deixando o item que dá nome ao jogo: a *Ocarina of Time*. O que restava era abrir a Door of Time e adormecer por sete anos.

AS SPIRITUAL STONES são as chaves para o Sacred Realm, onde está a Triforce

Em sete anos muita coisa pode mudar. Ganondorf assombrou o reino com o poder da Triforce assim que tocamos na Master Sword. Com a espada em mãos, deveríamos desbravar os labirintos espalhados por Hyrule, libertando os sábios aprisionados e, assim, conseguir entrar no Ganon's Castle. Difícil? Talvez.

Os labirintos eram repletos de inimigos e quebra-cabeças, assim como de itens importantes para o transcorrer da aventura, como o Boomerang, as Iron Boots. Explorá-los era algo imersivo e desafiante. Outro ponto a ser destacado é a ligação entre os tempos de criança e adulto. Os Magic Beans são um exemplo claro: plantar como criança e retornar como adulto para conseguir ter acesso a locais anteriormente limitados era bacana. O interessante estava em voltar aos locais como adulto e perceber o que tinha mudado. Havia boa quantidade de objetivos a cumprir num mundo enorme!

A VASTIDÃO DE HYRULE

De posse da Kokiri's Emerald, nos deparávamos com um mundo cheio de caminhos e segredos. Qual rota tomar? O mapa ajudava, indicando as localidades a serem visitadas. Gerudo Valley apresentava seu belo som de cordas de violão, Lake Hylia sua pescaria e Lon Lon Ranch seu pasto e a música pacífica.

Era sensacional percorrer o campo de um extremo a outro, ainda mais a pé, enquanto o sol se movia pelo céu azul de Hyrule! A música do campo era agitada em alguns momentos, mas em outros era tão tranquila que até parávamos tudo só para ouvi-la. Cavalgar com Epona e dar flechadas nos Big Poes também era emocionante. Isso sem contar os vários itens espalhados pelo mapa, alguns eram objetivos secundários, como conseguir pedaços de coração, tokens de aranhas douradas. As tarefas de segundo plano acabavam sendo um chamativo, pois eram divertidas e prendiam a atenção.

A vastidão era tamanha que o game até oferecia alguns buracos que serviam como atalhos, ligando, por exemplo, Lost Woods a Zora's River. Para sentir a imensidão do Zelda, só jogando mesmo!

ENTRE MEDALHÕES E EMOÇÕES

Como foi notável ver Hyrule dominada pelo mal. A linda cachoeira de Zora's Domain, toda congelada. O animado Market todo destruído e o Hyrule Castle transformado em uma torre sombria. Alguns personagens desapareceram: onde estaria Zelda, peça fundamental da trama? E Darunia?

Saria não estava mais em Lost Woods. Porém tais personagens apareceriam futuramente de forma surpreendente.

A maior surpresa de todas surge ao encontrarmos o sétimo Sábio no Temple of Time. Sheik aparece, mas sem sua harpa. Ele conta segredos sobre os detentores da Triforce tripartida e mostra sua verdadeira identidade: nada mais nada menos do que a própria Zelda!

O pouco tempo que passávamos com a princesa despertava nossa atenção, afinal, estávamos de frente para Zelda!

O fato de ela ser aprisionada pelo gerudo tornava ainda maior nossa ansiedade para batalhar contra ele.

O brilho da Master Sword deixou claro seu poder para liquidar Ganon. Foram momentos marcantes que ainda moram em nossas mentes.

MELODIAS MÁGICAS

Cada ambiente possuía sua própria música e efeitos sonoros bem legais.

Como as canções eram tão mágicas? Tocadas nos locais exatos faziam eventos acontecerem. Lembra do poder que a Zelda's Lullaby tinha? Na cachoeira de Zora's River, no Water Temple para alterar o nível de água, no Graveyard para abrir uma tumba, entre outros. A Song of Storms baixava a água do poço ou revelava buracos.

Algumas canções eram temas de seus respectivos locais. A Epona's Song é um trecho da própria música do rancho, por isso, atraía Epona e a Song of Time correspondia às vozes do Temple of Time.

Também existiam as maravilhosas canções de teletransporte. Talvez a mais linda seja Serenade of Water, que nos levava ao Lake Hylia. Minuet of Forest também é muito bonita, nos deixando na entrada do Forest Temple.

Já tentou tocar outras músicas, como o tema de Kakariko Village, na ocarina? Coloque seus ouvidos para funcionar e verá que é possível!

CURIOSIDADES E SEGREDOS

O jogo é tão rico em detalhes que provavelmente o finalizamos sem saber de algumas coisas. Acabávamos descobrindo segredos sem querer ou com o auxílio de alguns personagens, como a fada Navi ou os Deku Scrubs. Por exemplo: na Great Deku Tree, um dos Deku Scrubs revela que o jogador podia saltar de grandes alturas e cair sem se machucar, bastando segurar o direcional analógico para frente. Outras dicas eram dadas pelas Gossip Stones e ficam disponíveis com uso da Mask of Truth, ou você achava que elas apenas forneciam horários? A proibição das Lens of Truth no minigame dos baús, que só ocorria na teoria, e a corrida de obstáculos eram mencionadas por essas pedras misteriosas. Você sabia o que poderia acontecer se entrasse em Lost Woods sem uma fada? Viraria um monstro! Quem conta isso é uma Gossip Stone. Legal mesmo era colocar uma bomba nela e vê-la subir como um foguete! Havia até uma contagem regressiva para isso! Muito engraçado!

MÚSICAS tocadas pela ocarina são marcantes e resolvem diversos puzzles

Outro aspecto interessante era tocar a Epona's Song para uma vaca, conseguindo leite em suas garrafas. Aproveitando, ao bater o tempo recorde na corrida de obstáculos no Lon Lon Ranch, uma vaca era enviada para a casa de Link.

Isso que é criatividade!

E os buracos espalhados por Hyrule? Alguns circundados por pedras, outros perto de árvores. O Rumble Pack com a Stone of Agony os detectavam. Bombas, Megaton Hammer ou canções podiam abri-los. O que havia dentro deles? Pedaços de coração, aranhas, rupees e fadinhas que recuperam energia.

E para quem gostava de ficar pescando, aqui vai um segredo: um peixe preto e diferente dos demais surgia durante a pescaria. Você deveria entrar no local com Link adulto, assim que o galo cantasse ao amanhecer.

Era muito difícil pescá-lo!

Por fim, era possível restaurar plaquinhas de madeira nos vilarejos tocando a Zelda's Lullaby. E falando em Zelda, pouco antes do primeiro contato com a princesa, em uma das janelas laterais, Mario e sua turma estavam presentes. Há mais segredos escondidos pelo game e poderíamos continuar escrevendo mais e mais sobre isso.

OLHA o Mario e o Bowser atrás da janela!

A EVOLUÇÃO DE LINK

De um garotinho a um jovem corajoso o suficiente para enfrentar Ganondorf: esse foi o Link que conhecemos.

Link cresceu fisicamente, mas também amadureceu. Juntamente com o herói, nós também crescemos. Pense nas diversas situações pelas quais você passou. Foi trabalhoso ficar carregando a princesa Ruto em Lord Jabu-Jabu? Pior que isso foi explorar totalmente o Water Temple, não é? Passou muito calor na Death Mountain Crater? Passou por tudo que escrevemos nessa matéria e muito mais? Agora olhe para trás e veja o quanto Link cresceu com toda essa experiência.

Ele...e você! (NW)

É HORA DE JOGAR!

Na edição passada, dissemos que esperaríamos por novidades sobre o Nintendo 3DS no Brasil para, então, publicarmos nossos primeiros reviews de jogos do console. Até enviar esta revista para a gráfica, a versão nacional ainda não havia chegado ao país. No entanto, os primeiros títulos para o Nintendo 3DS já estão à venda em lojas oficiais brazucas. Além disso, outros títulos importantes, como *The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D*, estão vindo por aí. Não havia mais jeito a não ser liberar as nossas primeiras análises. Você vai ver que o efeito de terceira dimensão e outros recursos do videogame ainda não foram bem explorados pelos títulos que fizeram parte do lançamento do 3DS. E que alguns deles são ports ou remakes, ou seja, games que já existiam e foram adaptados para o aparelhinho. Mas o futuro será brilhante, pode esperar!

Asphalt 3D
A polícia que te pegar na página 48

Steel Diver
Veja o fundo do mar em 3D na página 42

Pilotwings Resort
Seu Mii irá às alturas na página 40

Super Street Fighter IV: 3D Edition
Na página 36 a pancaria corre solta

PES 11 3D
Messi bate uma bolinha na página 46

nintendogs + cats:
Encontre pets fofinhos na página 44

SUPER STREET FIGH

JOGO DEFINITIVO DA SÉRIE CHEGA A UM CON

Ricardo Syozi

SUPER STREET FIGHTER IV É, POR SI só, um game poderoso. Considerado por muitos o jogo de luta mais equilibrado e técnico já criado, e com gráficos que exigem bastante dos consoles, a comunidade nintendista acreditava que nunca o veríamos rodando em um videogame da Big N. Para a nossa felicidade, a Capcom e a Nintendo foram ambiciosas o suficiente para trazê-lo ao Nintendo 3DS, com todos seu golpes especiais e ultra combos.

Um dos primeiros games que joguei "de verdade" foi o *Street Fighter II* em fliperamas com meu irmão mais velho. A sensação de fazer um Hadouken pela primeira vez é indescritível, e o orgulho que fica é algo grandioso demais para ser colocado em um texto. Após derrotar o chefe final pela primeira vez, esse orgulho só aumentou, e aí a paixão ficou para todo o sempre.

A ambição que a Capcom teve ao criar um título que parecia ser impossível para os atuais consoles da Big N é do tamanho da grandeza que a franquia possui: gigantesca. Com isso, chegou às

TER IV: 3D EDITION

SOLE DA NINTENDO DEPOIS DE TRÊS ANOS

lojas um senhor game de luta e um senhor jogo em vários aspectos. *Super Street Fighter IV: 3D Edition* realmente mostra todo o poder do Hadouken, agora em

três dimensões. Ele não é perfeito, mas honra os lutadores de rua.

Logo de cara, presenciamos um grande poder de tecnologia na linda apresentação do game. É tudo idêntico às versões em HD, apesar de a abertura infelizmente não rolar em 3D. Mas vê-la na tela do portátil dá um ânimo sensacional e uma prévia do que devemos esperar assim que apertarmos o botão Start.

É bom lembrarmos que *SSFIV 3D* é um port, ou seja, é uma adaptação de um game de mesmo nome lançado em 2009 para consoles concorrentes. Mas a maioria dos recursos foi mantida: os vários modos de jogo, como o Training, o Challenge e o modo história contra o chefão final, o Seth. Todos os 35 personagens estão prontos para a luta desde o primeiro momento, ou seja, não é preciso desbloquear ninguém. Mas é claro que ao realizar uma produção deste tamanho algo teria que ser sacrificado.

O principal ponto que pode, e deve, desagradar os gamers é o "congelamento" dos cenários de fundo. Uma das coisas mais estilosas da versão original para consoles de mesa é toda aquela bagunça que ocorre na parte de trás das brigas. No Nintendo 3DS é tudo estático. Tudo parece apenas paisagens sem vida, bonitas, mas sem vida.

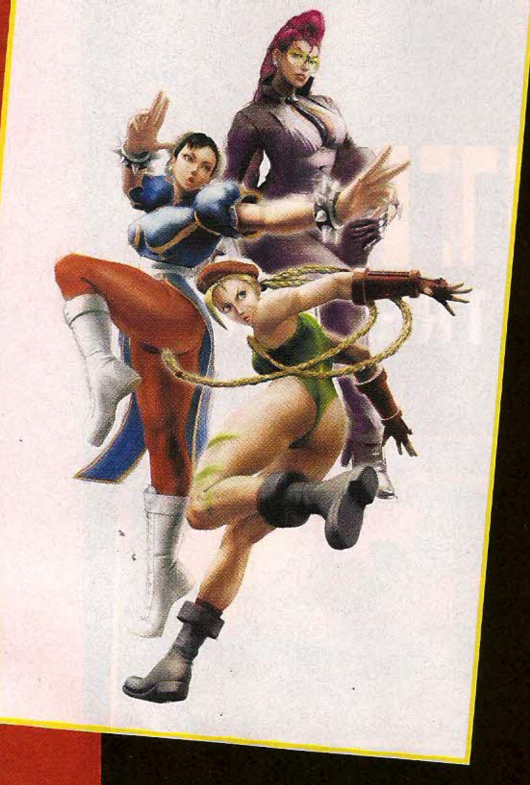
O HADOUKEN EM 3D

Uma das principais funcionalidades do Nintendo 3DS é, sem dúvida, o efeito em 3D. De uma forma ou de outra, todos os games do portátil usarão o recurso. Alguns com qualidade duvidosa enquanto outros com qualidade notável. *Super Street Fighter IV: 3D Edition* está entre um e outro.

A possibilidade mostrada no título é algo inovador para games do gênero: a visão em terceira pessoa. Neste modo, olhamos nosso lutador pelas costas dele. Dessa forma, o efeito 3D se torna algo bem bacana, pois podemos calcular muito bem a distância entre nós e o personagem, criando uma imersão jamais vista. A jogabilidade continua a mesma, os gráficos melhoraram com a novidade, já que os efeitos de luz estão mais evidentes. Demora um pouquinho para se acostumar, mas o novo estilo é uma adição sensacional e agradável.

Para o jogador mais competitivo o 3D é apenas um detalhe. Mais cedo ou mais tarde, você voltará para a visão lateral do título. Foi o que aconteceu comigo. Uma das melhores definições de games hardcore poderia muito bem ser o simples nome *Street Fighter*. Tente ensinar algum novato no mundo dos games a realizar um Shoryuken: é tarefa quase impossível. Para a sorte desses futuros (ou não) gamers hardcore, a Capcom produziu atalhos para golpes especiais e ultra combos, acionados com um simples toque na tela de baixo do Nintendo 3DS. Assim,

LUTAS em perspectiva 3D incomodam um pouco os fãs mais antigos da série



aquela tarefa cansativa de fazer com que o seu pai consiga entender o que é *Street Fighter* será menos estressante.

Jogadores de longa data, saibam que há a possibilidade de se desativar a funcionalidade e trocar a função da tela de toque por coisas mais interessantes, como ativar três botões de ataque juntos para facilitar certos movimentos. Em si, o recurso é válido tanto para velhacos quanto para os novatos.

OURO

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Luta
Jogadores: 1-2
Nintendo WFC: Sim

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 10
Replay: 9.0
Nota Final:
9.0

O HADOUKEN DE CADA UM

Por ser um título de luta, *SSFIV 3D* possui uma grande força na disputa multiplayer. Pelo Download Play do console, você o emparelha com um outro e joga com apenas um cartão de jogo. No entanto, o segundo jogador só tem o Ryu como opção.

O modo online é sólido. É fácil e rápido arranjar algum adversário para disputar Battle Points. Quando joguei, houve algumas lutas com o chatíssimo lag, atraso no processamento das imagens. A maioria, no entanto, rodou com boa fluidez.

A jogabilidade é, inicialmente, um pouco desconfortável, já que o Nintendo 3DS possui seis botões um pouco menores do que estamos acostumados. Além disso, há dois direcionais como opções. O D-Pad é mais indicado por ser mais preciso. Mas se você já jogou algum título de *Street Fighter*, estará em casa com essa versão portátil.

DEFININDO UM HADOUKEN

Há tempos que os gamers que acompanham a Nintendo imploram por um game de luta definitivo para um de seus consoles. *Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars* (2010) no Wii é um dos poucos que conseguiram a façanha de se destacar, mas queríamos é rever nossos lutadores de rua. É claro que teve de haver mudanças e detalhes foram deixados de lado, mas a qualidade desta adaptação é indiscutível. Os gráficos se destacam, mesmo com a perda dos cenários, a jogabilidade funciona como sempre, a gama de modos de jogo e o modo online de bom nível fazem com que o game seja um dos melhores da lista de lançamento do portátil.

O mais bacana é poder jogá-lo, mesmo desligado, por meio do StreetPass. Cada personagem consegue ser único, com prós e contras completamente individuais, fazendo com que seja um trabalho e tanto aprender a jogar com cada um.

Dedicação e ambição são, obviamente, as duas melhores palavras que poderíamos usar para definir o título.

Há tanta coisa para se fazer em *SSFIV 3D* que o game tomará muito do seu tempo, assim como está fazendo comigo. Jogue-o agora e tente não ser nocauteado pelo Shoryuken que sairá da tela.

LUTA DE RUA

Colecione troféus de personagens, são vários, e dispute aqueles conquistados

por amigos. Cada um representa um personagem do game em poses diferentes. Você pode adquiri-los ao jogar bastante ou coletando Play Coins com o pedômetro do 3DS. Cada Play Coin, a moeda do Nintendo 3DS, equivale a 200 Figure Points. Assim, usando a opção Figure Slots, você pode trocar os FPs por uma estátua. Infelizmente, você não pode escolher qual será o prêmio. O troféu é escolhido aleatoriamente. Depois, é só sair por aí para "batalhar" com suas figuras.

Funciona assim: após coletar alguns troféus, deixe seu Nintendo 3DS em modo Sleep (fechado, mas não desligado). Depois dê aquela volta pelas ruas da sua cidade. Se por acaso você passar perto de algum outro gamer na mesma situação que a sua, seus troféus se "enfrentarão". Quando você abrir o console, terá a grata surpresa de encontrar novos troféus. O mais bacana é que há prêmios mais raros que outros. Então, não vai ser nada fácil conseguir todos. NW

A EVOLUÇÃO DO HADOUKEN

STREET FIGHTER (1987)

O primeiro game da série apresentava apenas dois personagens jogáveis: Ryu e Ken. O jogador devia enfrentar dez lutadores em cinco países diferentes. O grande Sagat (ainda sem cicatriz no peito), era o chefe final. Além do direcional, havia dois botões hidráulicos que, dependendo da força com que eram apertados, definiam a força dos golpes. O game passou basicamente despercebido pelo público, mas conseguiu implantar detalhes importantes como os golpes Hadouken, Shoryuken e Tatsumaki Sempukyaku, apesar de serem quase impossíveis de executar.

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR (1991)

A primeira sequência definiu o conceito de todos os jogos de luta que conhecemos hoje. Nela, havia uma quantidade maior de personagens selecionáveis (oito), além de quatro chefes: Balrog, Vega, Sagat e M. Bison. Cada lutador possuía um estilo, e os dois botões foram trocados por seis de forças diferentes. As mudanças remodelaram o game, fazendo de *Street Fighter II* o primeiro jogo realmente competitivo. Todos os personagens tinham chances praticamente iguais de vencer. Foi um estrondoso sucesso.

SUPER STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS (1993)

Com a entrada de quatro novos personagens, Cammy, T.Hawk, Dee Jay e Fei Long, o game ganhou em equilíbrio e competitividade. M. Bison ainda era o chefe final, e novos cenários e trilhas sonoras foram acrescentados. Em 1994, a Capcom lançou a versão definitiva do jogo, *Super Street Fighter II Turbo*, com o acréscimo de um jogador secreto: Akuma, que se tornava o último chefe, dependendo do desempenho do jogador. A grande novidade foi a barra Super Combo que, uma vez preenchida, permitia ao jogador realizar ataques devastadores.

STREET FIGHTER ALPHA (1995)

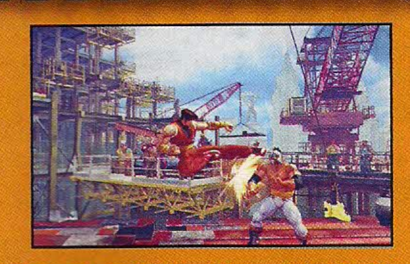
Conhecido como *Street Fighter Zero* no Japão, mescla novos e antigos personagens e narra acontecimentos pré-*Street Fighter II*. Inúmeras mudanças foram feitas, mas a principal delas é a introdução da defesa aérea. A sequência *Street Figter Alhpa 2* superou seu antecessor em todos os aspectos e adicionou mais uma técnica, o Custom Combo, uma especie de Super Combo controlado, em que era possível combinar socos e chutes com golpes especiais. O recurso foi amplamente explorado em *Street Fighter Alpha 3*, último jogo da sub-série.

STREET FIGHTER III - NEW GENERATION (1997)

A Capcom decidiu fazer uma mudança drástica. Apenas Ryu e Ken continuaram no game e dez personagens foram criados. Um novo sistema de jogabilidade e combos foi introduzido, mas o jogo não teve o sucesso esperado e recebeu duas atualizações. A última versão chama-se *Street Fighter III: Third Strike* e traz grandes melhorias em relação às versões anteriores. A inclusão do movimento Parry é a principal delas, mas também houve mudanças drásticas no som, que seguiu uma linha mais hip hop, e a volta de outros personagens clássicos como Akuma e Chun-li.

SUPER STREET FIGHTER IV (2009)

Juntando tudo o que deu certo nos games anteriores, *SFIV* pode ser considerado como a versão, em gameplay, definitiva de *Street Fighter*. Os gráficos são em 3D, mas a movimentação é em 2D. Isso fez com que a jogabilidade se tornasse algo equilibrado e complexo, sem perder toda a identidade do jogo com os fãs. Todos os personagens de *Street Fighter 2* estão presentes e mais alguns novos foram adicionados.



DISPONÍVEL NO VIRTUAL CONSOLE DO WII.

PILOTWINGS RESORT

UM PASSEIO AGRADÁVEL E TRIDIMENSIONAL PELA ILHA WUHU

Sérgio Estrella (Nintendo Blast)

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Monster Games
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Esportivo
Jogadores: 1
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 8.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 8.5
Replay: 8.0
Nota Final:
8.0

PILOTWINGS É UMA SÉRIE muito peculiar da Nintendo, usada para demonstrar as capacidades técnicas de seus novos consoles. Foi assim em 1990 com o Super Nintendo e seu efeito Mode 7, simulando rotações e escalas em perspectiva, e em 1996 no Nintendo 64, com seu direcional analógico e gráficos tridimensionais.
Mas além da função técnica, *Pilotwings* foi, em ambas as oportunidades, uma grata surpresa para os jogadores com seu estilo que mistura arcade e simulação.

Duas décadas depois, a franquia retorna ao Nintendo 3DS com a missão de provar que os efeitos 3D sem óculos podem mesmo fazer a diferença. O desenvolvimento ficou a cargo da Monster Games, estúdio com grande experiência em jogos de corrida, e que já foi responsável por outra série clássica da Nintendo: os ótimos *Excite Truck* e *Excitebots: Trick Racing*, para Wii, e o inesquecível *Excitebike*, disponível no Virtual Console do Wii. Já de antemão digo que ela realizou um trabalho técnico impecável no game para 3DS.

Em *Pilotwings Resort* tudo se torna mais leve e acessível do que costumava ser em seus antecessores, o que mostra que o título segue a nova filosofia da Nintendo: incluir diferentes tipos de jogadores em um mesmo game. Se você já jogou *Wii Sports Resort* vai reconhecer instantaneamente o cenário do título. A ilha Wuhu, daí o "Resort" no nome, é um paraíso tropical que conta com várias atrações, como um vulcão, um castelo, hotéis, praias, quadras de tênis e campos de golfe. Portanto, não espere desbravar toda a ilha já no primeiro voo. Apesar de todo detalhamento e carisma, fica aquela sensação de que a Nintendo poderia ter incluído locais inéditos para explorar em vez de apenas reciclar ideias.

Após fazer

sua inscrição no Wuhu Sky Club, somos apresentados aos dois principais modos de jogo: missões (Mission Mode) e exploração livre (Free Flight Mode). Uma adição bacana é que é possível usar, além do avião monomotor, um jetpack ou asa delta, cada um com jogabilidades diferentes. São três tipos básicos de veículos, mas as variações são desbloqueadas com o progresso no modo Missão.

Assim como nos *Pilotwings* para SNES e N64, você deve cumprir tarefas para conseguir licenças de voo, que são upgrades da sua associação no clube. Elas são divididas por veículo e dificuldade (treinamento, bronze, prata, ouro e platina), com objetivos variados, como pousar corretamente o avião em pontos indicados.

No início, as missões parecem ser bastante semelhantes, mas aos poucos se tornam mais complexas e interessantes. Em determinado momento, você deve seguir um carro que solta balões e que servem de alvo para o jogador. Em outro, seu Mii veste uma roupa de paraquedismo para saltar de um balão e deve atravessar anéis que estarão no seu caminho. Pena que, quando você se dá conta, as missões já acabaram!

No entanto, *Resort* conta com um sistema de ranks e pontuações que pode te deixar ocupado por um longo tempo. Em cada missão, dependendo da pontuação que você fizer, será classificado em até três estrelas. Mas a grande sacada é que, mesmo após conseguir as estrelas, você poderá alcançar pontuações mais que perfeitas, como o próprio game descreve. Se você é fã do jeitão arcade da série *Pilotwings*, vai passar muito tempo neste modo melhorando seu desempenho.

Já o modo de voo livre é aquele que mais lembra o minigame Airplane de *Wii Sports Resort*, mas com alguns pequenos extras. Basta escolher seu veículo e sair explorando a ilha. Em cada um dos pontos turísticos, você coleta informações e curiosidades sobre o respectivo local. São 75 no total e, conforme você as coleciona, novas opções são liberadas, como voar à noite, por exemplo. A única coisa chata desse modo é que embora o voo seja "livre", você tem um tempo determinado para explorar a ilha. Porém, ao progredir no modo missão, você consegue habilitar balões prateados que, ao serem reunidos, estendem o tempo de duração do passeio. Outra adição bacana são os Stunt Rings, anéis especiais que são coletados ao fazer acrobacias com o avião. Dependendo da quantidade recolhida, você desbloqueia Dioramas, objetos que são visualizados em 3D numa opção específica do menu principal.

Aliás, o efeito de terceira dimensão é muito bem explorado no game, dando ainda mais vida à ilha e promovendo a imersão do jogador de forma que nunca foi possível em outro portátil. No entanto, é necessário ter um certo cuidado, pois esse é um dos títulos da linha de lançamento do 3DS que apresenta o efeito de profundidade mais intenso. É necessário utilizar o controle do efeito para reduzi-lo nas primeiras sessões de jogatina. Após um tempo você acaba pegando o jeito e consegue visualizar mesmo com o efeito no máximo. É preciso destacar também a excelente jogabilidade que a Monster Games alcançou com o Circle Pad, o botão analógico do 3DS, tornando o controle do avião bastante intuitivo, suave e preciso. É tão confortável quanto o similar do Wii.

ROMÂNTICO: seu Mii voando sob a luz do luar

A trilha sonora é muito agradável, lembrando mais uma vez *Wii Sports Resort*: calma e com alguns toques de jazz. A exceção é a canção tocada nas ocasiões em que você usa a roupa de paraquedista, daquelas de grudar na cabeça! Apesar da qualidade decente, as músicas são pouco variadas e você vai acabar ouvindo cada uma delas repetidas vezes. Aqui, a Monster Games poderia ter implementado a opção de uso dos arquivos de som armazenados no 3DS, semelhante ao recurso adotado em *Excite Truck*.

Muita gente esperava por um game da série Mario ou até Zelda no lançamento do Nintendo 3DS, mas se por um lado *Pilotwings Resort* pode não ser considerado um título totalmente original, com certeza é uma das experiências mais sólidas até então disponíveis no portátil. Os controles, dezenas de extras e, é claro, o efeito 3D estereoscópico, tornam o título obrigatório para qualquer fã de longa data da Big N. (NW)

O Nintendo Blast é um blog de games independente, cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Desde dezembro de 2010, mantém uma parceria de conteúdo com a revista e o site da Nintendo World.

STEEL DIVER

FEITO PARA O DS, JOGO SÓ APROVEITA OS SENSORES DE MOVIMENTO DO 3DS

Igor Andrade

VOCÊ JÁ JOGOU BATALHA naval? Se sim, provavelmente, teve a mesma sensação que tive quando vi as primeiras imagens de *Steel Diver*. Ao saber que o título tratava de submarinos, logo pensei que era alguma versão moderninha do jogo clássico, aquele em que você espalha navios em dois tabuleiros e tem que descobrir a localização da frota do seu amigo por meio de coordenadas (A1, C2, H7...).

Depois de testá-lo no GameWorld deste ano, descobri que não era bem isso. *Steel Diver* é um game de estratégia, mas que tem um pouco de ação. Por trás há uma história sobre um tempo distante e blá, blá, blá, porém só serve para explicar o objetivo do título: levar um submarino de um ponto ao outro, isto no modo Campanha. E é obvio que não será fácil ir a um lugar seguro com sua embarcação.

As missões se passam no fundo do oceano e os submarinos precisam atravessar caminhos estreitos, bem ao estilo labirinto. Por sorte, um mapa exibe as rotas que você pode seguir na tela inferior do Nintendo 3DS. Além disso, sempre há submarinos inimigos querendo te acertar com torpedos. E há também algumas bombas presas ao solo. Para se proteger, você contra-ataca com mísseis e pode se esconder, criando uma nuvem de bolhas em volta de si. E para piorar a situação, você deve correr contra o tempo para chegar ao fim.

Cada fase tem três níveis de dificuldade, mas não são elas que mudam. São os submarinos. Há três tipos. Um é mais moderno, maior e tem mais artilharia que o outro.

Bater em paredes de cavernas, rochas ou qualquer outra coisa no fundo do mar causa danos na fuselagem da embarcação. Nas primeiras colisões, você perde um pouco de energia. Se o impacto for grave, abre-se um buraco no submarino e, ao mesmo tempo, começa a vazar ar e água de mentirinha na tela inferior do seu console. É lá que ficam os controles da embarcação. Para consertar o estrago e prosseguir viagem, dê tapinhas com a Stylus. O problema é que depois de tanto se acidentar, o seu tanque de combustível pode vazar. E de baixo d'água não há muito que fazer: é navegar em altas velocidades.

Por falar nisso, controlar um dos submarinos exige apenas a caneta do 3DS e habilidade, muita habilidade. O modo de pilotar é praticamente o mesmo para as três embarcações. Assim, há dois controles, representados por alavancas na tela inferior: o manche de velocidade, que fica na parte de baixo, e o manche de submersão, que fica à direita. Se você é canhoto, um aviso: não tem como mudar as posições.

Como o ambiente muda constantemente de forma, você terá que a alterar a velocidade e a altura do submarino por diversas vezes. Em alguns casos, muda até de direção. Sim, se você levar o manche do acelerador para esquerda, a embarcação anda de

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 9.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 9.0
Replay: 8.0
Nota Final:

STEEL COMMANDER é um tipo moderninho de batalha naval em 3D

ré. Ah, não se esqueça que a embarcação não para assim que você para de acelerar. É quase como aprender a dirigir. O segredo é encontrar uma harmonia entre a velocidade e o nível de submersão (para cima ou para baixo).

Bem, este é o desafio do jogo. Não espere nenhuma grande aventura. Não há nada para coletar ou desbloquear. Se você quer se sentir desafiado em *Steel Diver*, termine uma missão com submarino intacto e nada mais. Por mais que os estágios fiquem mais difíceis, a jogabilidade será a de sempre.

Apesar do bom efeito de tridimensionalidade do Nintendo 3DS, estes estágios são em 2D, como se fosse um jogo de plataforma dos anos 1990. Por isso, o que mais chama atenção no jogo não é o 3D, mas o efeito gráfico de luz no oceano. Curiosidade: para evitar qualquer vazamento de informação para a imprensa, Shigeru Miyamoto esperou até o último segundo para contar para sua equipe que o jogo seria para 3DS e não para o DS. Isso explica, talvez, porque o 3D não é tão importante no título.

STEEL COMMANDER

Já ouvir falar em Campo Minado? É um jogo bem mais moderninho que batalha naval e ainda hoje é encontrado em nove entre dez computadores. O principio é bem parecido com o do *Steel Commander*. Nos dois, você precisa descobrir a localização da frota do seu amigo. No entanto, não é por coordenadas, mas calculando a distância entre as embarcações do adversário. O jogo é dividido em turnos e você altera a posição de um navio por vez. Ou pode usar um sonar, radar que libera algumas pistas para você.

Apesar do game não usar o StreetPass, o que é uma pena, dá para jogar este modo com um amigo. Ele só precisa de um outro Nintendo 3DS, sem a necessidade de outro cartucho de *Steel Diver*. Os dois aparelhos se emparelham por conexão local sem fio.

PERISCOPE STRIKE

É o modo mais legal de *Steel Diver*. Tanto que várias vezes larguei o modo Campanha para me divertir com ele. Ah, e é também o modo extra que mais causa vergonha no jogo. No Periscope Strike, a visão passa da terceira para a primeira pessoa e a meta é bem mais simples: apenas destruir embarcações inimigas. Aqui, a aventura se passa sobre e sob as águas. Na tela superior do Nintendo 3DS você enxerga os navios por meio do periscópio que está na tela de baixo. Usando uma mira, você vigia os inimigos e espera eles se aproximarem para atacar e...bomba! Dica: cada embarcação tem uma velocidade diferente, às vezes é interessante atirar antes de alguém aparecer na sua frente.

Cuidado na hora de jogar! Como o *Periscope Strike* usa os sensores de movimento do 3DS, você precisará de espaço. Eu explico: o console "se transforma" em periscópio. Se você girá-lo e balançá-lo, verá imagens diferentes por todos os lados. A ideia é que você se sinta dentro de um submarino. A propósito, é o único entre os três games de lançamento do Nintendo 3DS produzidos pela Nintendo que aproveita o recurso. A parte ruim da brincadeira é que ele é curtinho.

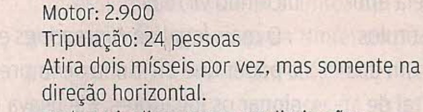
Como Miyamoto disse em um *Iwata Pergunta* publicado no Japão sobre o jogo, os gamers aproveitarão o recurso em 100% se estiverem sentados naquelas cadeiras de rodinhas. Se você trabalha, deve ter uma no seu escritório. Só não vá usar a do seu chefe! NW

A FROTA DE STEEL DIVER

ND-01 MANATEE (PEIXE-BOI)
Comprimento: 19 m
Largura: 2,7 m
Motor: 1.800 hp
Tripulação: 11 pessoas
Por vez, atira um torpedo na direção vertical e outro na direção horizontal.
Não pode se inclinar.

ND-03 BLUE SHARK (TUBARÃO AZUL)
Comprimento: 28 m
Largura: 3,4 m
Motor: 2.900
Tripulação: 24 pessoas
Atira dois mísseis por vez, mas somente na direção horizontal.
Pode se inclinar, mas com limitações.

ND-05 SERPENT (SERPENTE)
Comprimento: 38 m
Largura: 4,9 m
Motor: 4.000 hp
Tripulação: 40 pessoas
Atira quatro mísseis por vez, mas somente na direção horizontal.
Tem o maior poder de inclinação.



NINTENDOGS + CATS

MAIS DO MESMO, MAS CONTINUA FOFO

Lucas Patricio

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Simulação
Jogadores: 1
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 6.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0
Nota Final:

6.5

VOU CONTAR UM SEGREDO para você, mas fica aqui entre nós, ok? Eu comprei meu primeiro Nintendo DS em 2006, dois anos após o lançamento. Ainda naquela época, existiam pouquíssimos títulos relevantes para o portátil. Um dos mais empolgantes era um tal de *Nintendogs*. Ele foi o primeiro jogo que comprei, junto com o aparelho e o *FIFA 2006*.

Claro que o jogo de futebol era horroroso, mas a demonstração de *Metroid Prime* e *Nintendogs* não saiam do meu portátil. Enquanto esperei o lançamento completo do novo jogo da Samus, cuidei com carinho de cachorros virtuais. Me senti com seis anos, quando brincava com o Tamagoshi, meu bichinho virtual.

O mais legal de *Nintendogs* era o poder que ele tinha de impressionar os jogadores. Ele usava os recursos do DS tão bem que as pessoas da minha família pensavam que o videogame era apenas para jogar aquilo.
Mas e o que o novo *Nintendogs* tem a ver com isso? Bom, ele é exatamente igual ao anterior. Fofo, meigo, divertido... Só que, diferente do seu antecessor, ele perdeu o poder de encantar.

Não entenda mal. Quem nunca viu o jogo na vida vai ficar maravilhado com o encanto dos filhotes. Só que a Nintendo não adicionou nada que realmente faça alguém que já jogou a série comprar esse novo episódio, na verdade, uma nova coletânea com diferentes raças de pets. E algumas coisas não ficaram como o esperado.

A mudança mais clara está no próprio título do jogo. A adição de felinos foi bem vinda, mas a mecânica é tão parecida que não chega

CAMINHE com seu pet, encontre seus amigos pelo StreetPass e ganhe presentes...

...E participe de campeonatos para arranjar umas moedas

a fazer muita diferença. Os gatinhos são legais e os itens deles também, só que muitas vezes você vai acabar realizando as mesmas atividades que faz com os pequenos cachorros.

Por mais que *nintendogs + cats* use os mesmos recursos do Nintendo DS original, novidades ficaram faltando. Continua sendo muito legal fazer carinho no cachorro (ou gato) e cuidar da pelagem dele, dar banhos e comida. Mas não vi uma melhora significativa nas variações de jogabilidade.

Sair com o filhote de casa continua exatamente a mesma coisa. Só que agora em um ângulo em terceira pessoa, que valoriza os efeitos de terceira dimensão. Há algumas novas opções de "mercados" dentro do jogo, mas não se iluda. Pouquíssima coisa mudou por aqui. A boa novidade é que agora é possível comprar móveis separados para a decoração. Você não escolhe exatamente onde as peças ficam, tendo apenas quatro opções diferentes e pré-selecionadas nos cantos do cômodo.

As competições receberam algumas mudanças. Existe uma nova modalidade de perseguição de isca, substituindo a antiga de saltos. Essa nova é extremamente mais fácil e, quem diria, mais divertida. O lançamento de discos ainda continua imbatível, principalmente quando você consegue marcar a pontuação máxima. Quando fizer isso, agrade seu filhote com um biscoito, pois ele vai merecer!

Há uma melhora significativa nos comandos de voz. Agora, você não precisa ficar forçando uma voz estática para que o filhote entenda os comandos. Tudo é mais natural, como sempre deveria ser, mas que apenas agora, com maior qualidade de tecnologia, ficou possível.

Os visuais não são espetaculares. A modelagem dos cachorros e gatos ficaram boas, mas parecem apenas um upgrade da versão lançada há mais de cinco anos. Para um hardware potente como o do 3DS esperava um pouco mais.
No entanto, é preciso entender que se trata de um título de lançamento.

Senti falta do uso mais extensivo das novidades do console.

Tudo bem que é possível tirar uma foto dos bichanos e usar as cartas de realidade aumentada para torná-los um pouco mais reais, porém as demais capacidades, como o acelerômetro, ficaram um tanto quanto esquecidas.

nintendogs + cats é ótimo para quem nunca jogou *Nintendogs* antes. Ele vai impressionar e causar momentos de extrema fofura. Pena que a Nintendo não conseguiu criar novidades suficientes para atrair os experientes jogadores da série. Uma pena, adoraria passar mais alguns meses acordando cedo para dar banho no adorável Bingo.

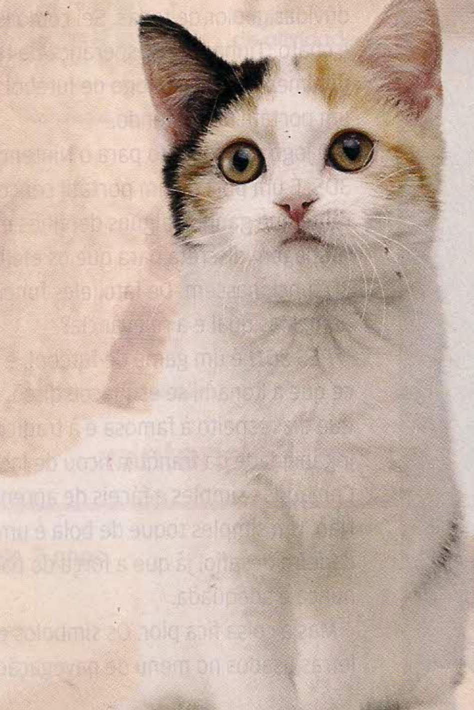
O Nintendo 3DS conseguiu a grande proeza de me fazer acreditar que o 3D não é o grande barato do aparelho nos jogos. Bom, pelo menos até agora, não vi nenhum jogo vendido que me fez pensar: "Que efeito maravilhoso". E *nintendogs + cats* não mudou isso.

As três dimensões dão uma boa sensação de profundidade quando você brinca com os filhotes, mas nada que seja realmente impressionante.

Quando meu cachorro pulou na tela e lambeu, me senti o Shigeru Miyamoto naquele vídeo promocional do aparelho exibido na E3 2010. Mas nos demais momentos o 3D se mostrou apenas um suplemento dos gráficos.

Nos passeios na rua, a nova perspectiva ficou muito melhor. Sei que ela foi criada por conta do efeito de tridimensionalidade, mas nem foi exatamente por causa disso que tornou essa atividade melhor. Os visuais ficaram mais legais, mais vivos, com Miis e outros cachorros parados em frente de casas.

Posso afirmar que *nintendogs + cats* não impressionou pelo seu 3D, mas filhotes em três dimensões torna essas coisinhas peludas ainda mais fofas. No final das contas, deu para aceitar. NW



PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D

FUTEBOL EM 3D? POR ENQUANTO, FIQUE LONGE!

Lucas Patricio

POR POUCO ME ARREPENDI DE TER feito este review. Dizem que a primeira impressão é a que fica e, por conta de *PES 2011 3D*, quase fiquei com má impressão do Nintendo 3DS.

Sou veterano em jogos de futebol, ainda mais em *Pro Evolution Soccer*. Já fiz análises para diversos consoles e versões da série, quando ainda se chamava *Winning Eleven* por aqui. Esta é, sem dúvidas, a pior de todas. Sei como isso é chato. Tínhamos a esperança de ter finalmente um bom jogo de futebol para um portátil da Nintendo.

O jogo não foi feito para o Nintendo 3DS. É um port de um portátil concorrente que ganhou alguns detalhes e uma roupagem discreta para que os efeitos 3D funcionassem. De fato, eles funcionam. Mas qual é a relevância?

PES 2011 é um game de futebol, e parece que a Konami se esqueceu disso. Tudo que diz respeito à famosa e à tradicional jogabilidade da franquia ficou de lado. Comandos simples e fáceis de aprender? Não. Um simples toque de bola é um verdadeiro desafio, já que a força do passe nunca é adequada.

Mas a coisa fica pior. Os símbolos e letras usados no menu de navegação são extremamente ilegíveis. Durante o jogo, a tela de toque exibe um mapa da partida, conhecido como radar. Mas por que a Konami fez um radar tão pequeno? E o pior: existe um espaço imenso, reservado para mostrar os nomes de jogadores que ganharam cartão amarelo ou vermelho ou são substituídos, que fica vazio logo embaixo do mapa. É esse tipo de detalhe que me deixa chateado.

As opções de jogo são pouco variadas: Master League, Ligas dos Campeões, amistosos e disputas por conexão de Internet sem fio. Mas nada de Libertadores da América, campeonato que faz parte da versão para Wii. Os gráficos são superiores aos que vimos até hoje no Nintendo DS, mas isso era esperado. Mesmo assim, ainda existe muito a melhorar na recriação de jogadores e estádios.

Quer saber como é jogar um game de futebol em 3D? Dispensável. A câmera padrão é aquela que acompanha cada jogador em terceira pessoa, e a que torna impossível a prática do esporte. Claro que é com essa visão que os efeitos em três dimensões aparecem mais, ou deveria ser assim, mas a loucura das câmeras rodando o tempo todo e os efeitos de profundidade deixam qualquer jogador tonto em poucos minutos. Sem falar que é preciso ser um gênio para adivinhar onde os companheiros de equipe estão e como fazer alguma jogada.

Usando as câmeras com visão lateral, clássicas das transmissões de TV e dos jogos, tudo fica mais intuitivo. A visão wide, mais afastada, é a melhor. Percebi isso quando estava alternando entre elas e, por algum motivo, desliguei o efeito 3D do portátil. Alguns minutos depois, tinha feito meu primeiro gol em quatro partidas. Não foi coincidência. O 3D mais atrapalha do que ajuda.

VERSÃO para 3DS exclui a Libertadores da América

O único ângulo de câmera que consegue unir os efeitos tridimensionais e oferece um mínimo de jogabilidade é a câmera Zoom. A perspectiva ainda é lateral, mas fica próxima aos jogadores, dando um belo efeito de profundidade. Pena que o radar da tela de toque é tão pequeno.

O 3D é perceptível mesmo nas cenas não interativas, como a entrada das equipes no campo. Mas, convenhamos, não pagamos uma nota num portátil com tecnologia incrível apenas para ver o Messi comemorando em terceira dimensão. Dá para fazer muito melhor do que isso. (NW)

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Esporte
Jogadores: 1-2
Nintendo WFC: Sim

Gráfico: 6.0
Som: 4.0
Jogabilidade: 3.0
Diversão: 3.0
Replay: 4.0
Nota Final:
4.0

MESMO com tantas missões para cumprir no jogo, você ainda tem de fugir da polícia!

ASPHALT 3D

VERSÃO BASEADA EM JOGO DE CELULAR É REPLETA DE MISSÕES DESNECESSÁRIAS

Igor Andrade

ASPHALT É UM VELHO conhecido da família Nintendo DS. Três títulos foram feitos para o portátil. O mais recente, de 2009, está à venda no Nintendo DSi Shop. Nada mais justo que a franquia fizesse parte da lista de lançamento de games para o Nintendo 3DS.

E aí a Gameloft aproveitou uma versão do ano passado produzida para celulares, fez algumas adaptações e pronto!

Por ser um dos primeiros games para o console, *Asphalt 3D* deveria usar os novos recursos dele. Exemplo: controlar carros com sensores de movimento. O N3DS seria um volante, entende? Os gráficos são bons, com ambientes claros e limpos, e o 3D funciona. Os veículos ganham volume com o efeito. Mas ao apertar o botão L, você troca o ângulo da câmera. A visão superior passa para a visão do piloto, tirando a graça da terceira dimensão.

Quanto aos controles, o direcional digital é o melhor. Para acelerar e frear, você usa os botões A e B. Complica só na hora de ativar o turbo. Para mim é difícil manter o A apertado enquanto pressiono o X ou Y. Felizmente o R também serve.

Repleto de itens e modos, o jogo compartilha pelo StreetPass o tempo de suas melhores corridas com seus amigos, para que eles tentem ser mais rápidos que você. O sistema também cria um ranking com o desempenho de sua turma.

O destaque é a quantidade de veículos para você escolher. São 42 carros, motos e veículos de corrida. E há uma lojinha com peças para deixar o carro tunado. O dinheiro é dado em forma de moedas espalhadas pelas pistas que, na verdade, são ruas de 17 cidades do mundo. Uma delas é o Rio de Janeiro. Cuidado: às vezes você andará na contra-mão e é bem comum bater de frente em alguém.

A parte ruim é que apenas três veículos estão desbloqueados logo no início e apenas um é maneiro. Para desbloquear o restante, o piloto precisa evoluir. Conforme você vence corridas e resolve missões, ganha pontos de experiência. O chato é que você precisa ser perfeito em quase todos os desafios para conseguir algum ponto.

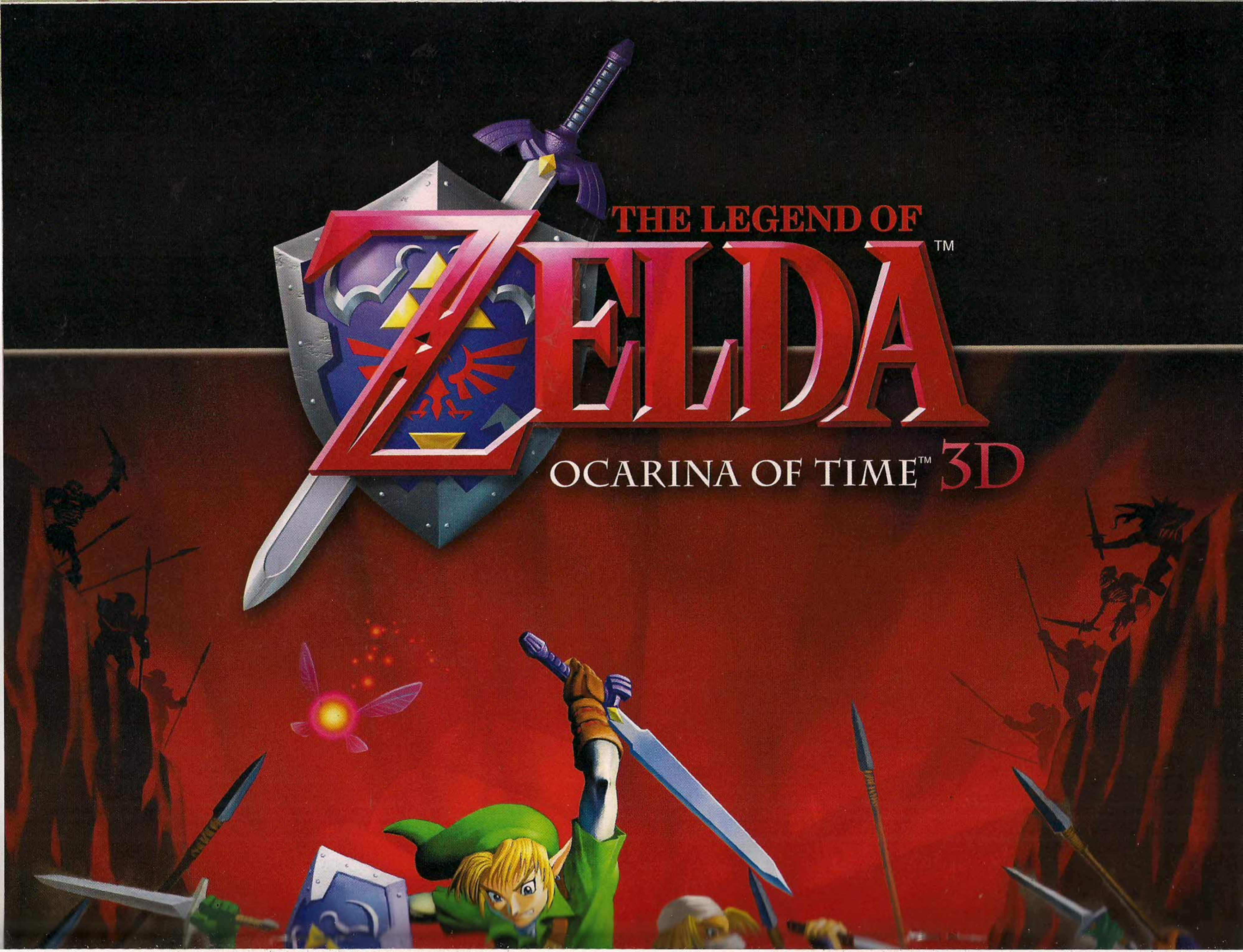
Os torneios têm cinco corridas, uma é especial, e em cada um há mais de uma missão, algumas bem estranhas. No primeiro campeonato, existe uma em que você só vence se não ficar em último lugar em todas as voltas. Você concorre com três adversários, porém, de repente eles saem da pista sem qualquer aviso. Ou seja, você passa a ser o último de um segundo para outro e perde!

Asphalt 3D é um game de corrida em que você não precisa chegar em primeiro lugar. E talvez este seja o ponto fraco dele. Concordo que missões são recursos adicionais que melhoram um jogo. No entanto, desta vez tiveram mais destaque, escondendo o verdadeiro objetivo: fazer com que altas velocidades entretenham o jogador.

Deu para sentir que a franquia *Asphalt* não é muito convecional. Como os pilotos são pessoas que não respeitam a lei, é lógico que a polícia faria uma participação especial. Em um dos modos adicionais do game, interessante e nada correto, você deve fugir de viaturas policiais e, se puder, precisa empurrá-las para fora da pista. Que coisa! NW

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Gameloft
Gênero: Ação
Jogadores: 1-6
Nintendo WFC: Sim

Gráfico: 7.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 5.0
Replay: 4.0
Efeito 3D: 5.0
Nota Final:
6.0


THE LEGEND OF
ZELDA™
OCARINA OF TIME™ 3D

Nintendo®
World

POWER
A
PAUSE

Nintendo
World

MERGULHE COM OLHOS PRIMEIRO
Em Pilotwings Resort™ do sistema Nintendo 3DS, explore o mundo 3D altamente imersivo da ilha Wuhu com o seu personagem Mii™. Voe de avião, asa-delta ou mochila voadora para curtir a sensação incrível e única desses esportes aéreos.
NINTENDO 3DS
Dê uma olhada dentro
Nintendo3DS.com
© 2011 Nintendo. Pilotwings Resort and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
L
LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Nintendo

WARPZONE

PREPARE-SE: O NOVO CURSO DA SAGA VAI FORMAR VERDADEIROS ARTISTAS DE JOGOS DIGITAIS

Games são arte. Duvida? Mês passado mais uma coluna que era contra essa afirmação caiu; a National Endowment for the Arts, maior órgão cultural dos EUA, reconheceu que games também constituem uma forma de arte e têm direito, inclusive, a incentivo fiscal do governo.

A Saga, maior escola de computação gráfica e arte digital do Brasil, sempre acreditou nisso. E já há alguns anos vem trabalhando em um projeto extremamente inovador e arrojado. Um novo curso que formará não só novos profissionais para o mercado de games nacional, mas também artistas especializados, com aprovação da indústria.

O WarpZone é um curso como nenhum outro. Ele foi feito por artistas para artistas. Um curso extremamente focado nos conceitos mais importantes do design de games. É um aprendizado para pessoas apaixonadas por arte e jogos.

E acreditando no mercado brasileiro, a Saga pesquisou e questionou empresas para mapear os pontos fortes e fracos. Um estudo de anos que avaliou quais seriam as melhores estratégias para que um profissional formado possa ter as melhores chances possíveis. A análise mostrou o mercado de desenvolvimento para jogos mobile e web está mais do que nunca aquecido no Brasil e no mundo, permitindo que grupos com poucas pessoas – até 10 pessoas geralmente – possam desenvolver e comercializar seus próprios produtos, podendo competir em igualdade de condições com grandes estúdios do segmento de games. E é exatamente esse o foco do WarpZone.

Com duração de 400h em sala e 280h de dedicação extraclasse, o WarpZone é divido em 15 módulos. Todos incentivam os alunos a trabalhar seus dons artísticos e exercitar as técnicas para se criar elementos fundamentais para jogos, como level design, modelagem de personagens e animação.

O Warpzone tem como objetivo capacitar os artistas para os reais desafios de um estúdio de criação de games; e fazer com que esses profissionais consigam exercer com eficiência suas atividades além de serem capazes de interagir com os demais componentes da equipe de produção de um game de maneira eficaz. É um verdadeiro treinamento para que o aluno esteja pronto para encarar o mercado de trabalho e se destacar em qualquer empresa de games.

Gostou? Então entre no site da Saga e conheça mais detalhes sobre esse e demais cursos da escola: www.saga.art.br. Se seu sonho é ser um artista na área de games, pode ter certeza que agora ele está muito mais próximo da realidade. Prove que você é capaz e entre nesse time seleto de futuros grandes profissionais brasileiros que vão brilhar no mercado.

QUEM PODE CURSAR?

Estudantes ou profissionais das áreas de Design e publicidade, ilustradores e artistas em geral, e pessoas interessadas em se profissionalizar e ingressar na área de desenvolvimento de arte para games. O aluno deverá entregar a escola uma carta de experiências e expectativas dentro da área do curso e apresentar portfólio.

MÓDULOS DO WARPZONE

3ds Max Fundamental 1.
Photoshop Fundamental.
Desenho básico.

3ds Max Fundamental 2.
Técnicas de design.
Desenho Avançado.

Modelagem 3D.
Mapeamento.
Interface de jogos.

Texturização.
Rigging.
Animação 1.

Animação 2.
Efeitos visuais.
Integração na Unity.

SAIBA MAIS!

Eu vou criar o meu próprio jogo?
Sim, mas dentro de certas limitações. Cada aluno vai criar a identidade visual e ambientação de seu jogo respeitando e baseando-se em uma das cinco mecânicas pré-definidas pelos professores, que farão o papel do Game Producer e Game Designer em sala de aula. Toda a parte de arte pertencente ao desenvolvimento do game, desde concepts, passando pela interface, até a modelagem e animação de personagens e assets será desenvolvida pelo aluno e implementada com o auxílio da equipe de desenvolvimento do WarpZone.

Eu vou criar também a programação do jogo?
Não. O propósito do curso é formar artistas de jogos e não programadores. Como já foi dito, de uma lista de mecânicas selecionadas pelos professores, o aluno vai escolher a q mais o agrada, e a partir de suas características e limitações, ele vai criar toda a identidade visual e a arte do game. Ao fim do curso, cada aluno que cumprir todas as etapas do projeto final, terá seu jogo implementado e funcionando.

3ds Max ou Maya? Por que a escolha específica desse software?
O 3ds Max junto com o Maya, são os dois softwares mais utilizados pelos profissionais de games, sendo que o 3ds Max supera o Maya em preferência por parte dos profissionais dentro desse mercado, especialmente no mercado brasileiro.

REVIEW

JOGO tem arma que cria buracos negros!

CONDUIT 2

VARIEDADE DE ARMAS VALORIZA SEQUÊNCIA DE FPS EXCLUSIVO DO WII

Geraldo Juno Cecilio

A CONTINUAÇÃO DO JOGO DE tiro em primeira pessoa de 2009 nos leva agora para batalhas globais, passando por diversos países, como a China, e de volta a Washington, nos EUA, tornando as fases mais variadas, enquanto você se mete em conspirações de alienígenas que guerreiam há décadas pelo domínio da Terra.

Os desenvolvedores fizeram um pequeno milagre para tornar o visual da sequência mais bonito. Porém, a jogabilidade e a forma como a trama se desenrola estão mais parecidas com a de outros games do gênero. Os cenários são gigantescos e detalhados, os coloridos alienígenas são variados e possuem estilos próprios. Já os personagens humanos são genéricos e lembram bonecos.

É uma pena que haja uma constante queda da taxa de quadros por segundo durante o jogo. Com isso, os personagens travam enquanto estão correndo. O curioso é que um dos piores inimigos do título seja o salvamento automático. Se você cometer um erro, como ficar preso em algum lugar, e seu progresso for salvo naquele momento, você não terá a opção de recomeçar de outro ponto. Para não ter problemas, salve sua aventura em diferentes arquivos.

Apesar dos deslizes, a campanha principal empolga: leva de seis a oito horas para acabar. Há ainda três níveis especiais para explorar.

Conduit 2 tem muitas opções de multiplayer, permitindo que até quatro jogadores se enfrentem com a tela dividida, ou então até 12 jogadores online nos famosos modos mata-mata e capture a bandeira. Há minigames de basquete e disputas de estourar balões de outros jogadores. Um modo cooperativo está no pacote. Dois jogadores lutam contra hordas de inimigos ou competem entre si pela pontuação mais alta.

Armas e upgrades estão espalhados em locais secretos, e parte de sua jornada consiste em escanear ambientes, interagir com máquinas e decifrar mensagens dos extraterrestres. Quase todos os corredores e esquinas escondem algo, e você passará a maior parte do tempo analisando tudo o que aparecer pela frente.

Você ganha créditos ao jogar online, desvendar surpresas e atingir objetivos. O dinheiro é usado para comprar armas não encontradas na campanha principal. Mas a grande novidade é a destruidora armadura do herói do game. É possível aumentar o dano de porrada em suas investidas nos inimigos e seu vigor físico.

Os pontos específicos do mapa que mostravam adversários foram trocados pelos tradicionais encontros aleatórios. As criaturas robóticas de Atlantis ou os guerreiros chineses só são derrotados depois de grandes danos. Já os aliens de Washington são rápidos e imprevisíveis, mas demoram para notar sua presença. Ainda é desafiador, mas a inteligência artificial tinha de ser aprimorada.

As batalhas contra chefes dão um ar épico para a aventura, e ainda há momentos de ação desenfreada, nos quais você controla uma metralhadora a bordo de uma nave em alta velocidade. Mas, provavelmente, o destaque são os tipos de armas. Na campanha principal você utiliza apenas as básicas. Várias são do primeiro jogo, mas há uma nova que manda inimigos para dentro de um buraco negro. A forma criativa como elas são usadas é a grande diversão do jogo.

Plataforma: Wii
Produção: Sega
Desenvolvimento: High Voltage Interactive
Gênero: Ação
Jogadores: 1-4
Nintendo WFC: Sim

Gráfico: 9.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 10
Diversão: 7.0
Replay: 7.0
Nota Final:
8.0

VISUAL NOSTÁLGICO: gráficos ruins lembram jogos de outras gerações

DUKE NUKEM: CRITICAL MASS

ELE VOLTOU, MAS NÃO É MAIS O MESMO MALANDRÃO DOS ANOS 1990

Gustavo Assumpção

O LOIRÃO MUSCULOSO E BOCA suja está de volta na sua jornada interminável para destruir alienígenas. O que ele não contava era que dessa vez a missão não seria nada agradável para os jogadores.

Desenvolvido pela Deep Silver, mesma equipe por trás do controverso *Cursed Mountain* para Wii, *Duke Nukem: Critical Mass* consegue ser um dos piores games que a franquia já recebeu, e olha que a série nunca foi conhecida pelo primor técnico.

Sim, Duke ainda é um personagem com carisma incrível, a história ainda tem aqueles toques de humor que fizeram a fama da série, as referências estão presentes por toda parte e as situações ainda são engraçadas e absurdas. O grande problema é que tudo isso é sustentado em cima de atitudes equivocadas na estrutura de jogo, dos controles e do visual, todos bem abaixo da média do que estamos acostumados a ver no Nintendo DS.

Basta ligar o console para perceber que coisa boa não vem por aí. Depois de uma introdução bem meia-boca, com dublagem risível de tão forçada, fica claro: *Critical Mass* tem aquela cara de game inacabado, apesar de ter demorado mais de três anos para ficar pronto.

Seguindo a fórmula básica dos títulos de ação, ele traz como principal novidade a presença de uma diversidade de recursos para a jogabilidade. Essas alterações tornam o jogo bem variado e dinâmico, sempre oferecendo ao jogador situações inusitadas e diferentes. Há momentos em terceira pessoa, vezes em que tudo parece um FPS, e até mesmo momentos em que o jogador terá que controlar um jetpack, o que acaba não adiantando muita coisa, já que nenhuma dessas adições foi lapidada o suficiente.

É possível utilizar a tela de toque do console para trocar armas e algumas funcionalidades do tipo, mas nada parece realmente animador. A sensação, na maioria das vezes, é de que o game é sempre muito bagunçado e pouco objetivo: cenários escuros impedem que você veja inimigos, batalhas contra chefes sempre te deixam em uma posição incômoda, a câmera sempre parece perdida em meio à ação.

Há grande quantidade de conteúdo, armas, personagens, mas nada parece muito relevante ou recompensador. A mesma sensação temos ao enfrentar as missões, que sempre possuem objetivos bobos e pouco inspiradores.

Critical Mass tem aquele estilo visual tão característico dos anos 1990: animações , me perdoem o trocadilho, nada animadoras, estouros de polígonos por toda parte, efeitos de mau gosto e cenários pobres. A trilha sonora de rock farofa não ajuda muito, embora essa tenha sempre sido uma característica marcante de *Duke Nukem*.

Não se deixe enganar: Duke ainda é um cara legal, ainda fala bastante palavrão e tem aquele jeitão que deixa qualquer outro herói de videogame no chinelo. O grande problema é que dessa vez nada disso é suficiente para segurar um game no qual o que não falta são problemas. Do enredo fraco e sem noção aos controles equivocados, *Critical Mass* foi uma tentativa nada feliz de trazer a série de volta ao universo dos games. NW

Plataforma: Nintendo DS
Produção: ApogeeDeep Silver
Desenvolvimento: Frontline Studios Apogee
Gênero: Ação
Jogadores: 1-2
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 5.5
Som: 6.0
Jogabilidade: 4.0
Diversão: 4.0
Replay: 3.0
Nota Final: 4.5

REVIEW

DS

BLU estrela diversos minigames fáceis e curtos

RIO: THE VIDEO GAME

A CIDADE É MARAVILHOSA. JÁ O JOGO...

Thais Piovesan

DESDE A CHEGADA DO NINTENDO 3DS nos esquecemos que existe vida além do console tridimensional. Assim, não sobrou tempo para ir ao cinema para assistir o *Rio*, como fiz antes de me aventurar em *Toy Story 3* e *Shrek Forever After*, jogos também baseados em animações. Sem comparar com o filme, digo que algo está errado em *Rio: The Video Game* e não é o calor exagerado de 40º graus do Rio de Janeiro.

O título conta a história de Blu, uma arara azul que acha que é a última da espécie. A ave, no entanto, descobre que há uma fêmea de sua raça na longínqua cidade maravilhosa e resolve visitá-la. Embora o jogo siga a trama do longa-metragem, tal lealdade não é suficiente para torná-lo essencial.

A tela de toque do Nintendo DS é até bem explorada, pois se trata de um jogo de minigames, mas nada desafiantes. Com a Stylus, tudo o que você precisa fazer é tocar a tela na hora certa. Falando nisso, pouco importa para qual lugar a caneta do console vai: em vários desafios você pode clicar em qualquer canto da tela inferior e tudo dará certo. Praticamente, não há como errar.

A possibilidade de voar ou controlar dois personagens ao mesmo tempo mantém as coisas interessantes por certo período. Há várias etapas que misturam brincadeiras de toques musicais e quebra-cabeças. Outras são mais interessantes, como uma em que você coleta o maior número de flores possíveis enquanto pula entre plataformas. Frutas também são usadas como acessórios ou armas.

Para prosseguir na história, o game exige uma pontuação mínima. Geralmente são quatro desafios por nível. *Rio* é extremamente curto: terminei em duas horas.

Embora os gráficos sejam até bonitinhos e coloridos, assim como na versão para Wii, é pobre em detalhes e deixa muita coisa interessante de fora: o cenário belíssimo da cidade maravilhosa é substituído por imagens meia-boca, ainda que Copacabana e o Corcovado apareçam bonitos, e as músicas latinas da trilha sonora não convencem.

Mesmo assim, há coisas bacanas: tirar foto de seu rosto usando a câmera do portátil para ilustrar um minigame de danças é uma delas. Há também um divertido papagaio que repete o que você diz com uma voz engraçada. É só soltar o verbo no microfone do Nintendo DS. E o modo multiplayer deixa a jogatina um pouco melhor.

Embora seja simples até demais, a sorte do título é que tem uma pontinha escondida de entretenimento em meio a tantas imagens e cenas super coloridas e cheias de ritmos latinos.

Ainda assim, fica claro que embora tente, *Rio: The Video Game* não está no mesmo nível que outros títulos do gênero. Depois de me aventurar nos complexos desafios de *Ghost Trick: Phantom Detective* ou nos super divertidos minigames de *Mario Party*, fica difícil se encantar com o game da arara azul. NW

Plataforma: Nintendo DS
Produção: THQ
Desenvolvimento: THQ
Gênero: Minigames
Jogadores: 1-2
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 5.0
Replay: 5.0
Nota Final:
5.5

NINTENDO eShop

Confira os destaques de WiiWare, Virtual Console e DSiWare que você não pode perder!

CHRONO TRIGGER

Wii

Antes mesmo de a Square se unir a Enix em 2003, os universos dos principais games de cada produtora já haviam se unido. Em 1995, os desenvolvedores de *Final Fantasy* e *Dragon Quest* dividiram a criação de *Chrono Trigger* para SNES. Para completar, Akira Toryama, pai do desenho *Dragon Ball*, emprestou seus traços inconfundíveis para os personagens.

Na história, Crono é um garoto esperto morador de um vilarejo bem no estilo Idade Média que é transportado ao passado por meio de um portal. Os rumos da história alteram o que já havia acontecido e o que ainda aconteceria na vida de todos. Enquanto ele corrige o percurso do tempo e procura o caminho para casa, faz muitos amigos e inimigos.

A ideia de mundos paralelos serviu de exemplo para games que surgiriam depois, assim como os diferentes finais do título. Este é um dos primeiros games que você voltava a jogar, mesmo depois de terminá-lo, e vivia a mesma aventura com novos elementos.

As batalhas são divididas entre três personagens e têm uma mecânica elogiada até hoje. Cada um deles possui habilidades, itens e golpes específicos.

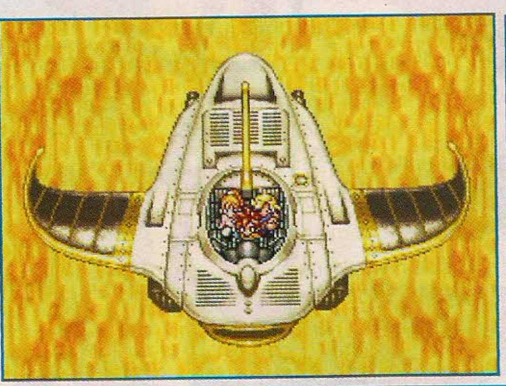
O título se tornou um clássico e a história de Crono foi refeita duas vezes. O remake mais recente é de 2009, criado para o Nintendo DS. Mas vale cada Nintendo Point investido para ter a versão original.

OURO

Plataforma: Virtual Console
Produção: Square
Desenvolvimento: Square
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Nintendo Points: 800

Gráfico: 9.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 10
Replay: 10
Nota Final:

9.5



Para adquirir jogos dos canais WiiWare, DSiWare e Virtual Console é preciso ter Nintendo Points. A forma mais fácil de conseguir a moeda da Big N é comprá-la diretamente nas lojas Wii Shop Channel e Nintendo DSi Shop. É simples. Ative sua conexão de internet sem fio e clique no ícone do serviço no menu do seu console. Lá, procure pela opção de compra de Nintendo Points. Escolha o pacote que desejar. No Wii, o mínimo são 2.000 Points, o que equivale a US$ 20.
Digite os dados solicitados do seu cartão de crédito internacional – a bandeira deve ser Visa ou MasterCard –, e pronto. Agora, é só entrar na lista de games para baixar o que quiser. Ah! E não é preciso gastar todos os seus Nintendo Points de uma vez.

MIGHTY MILKY WAY

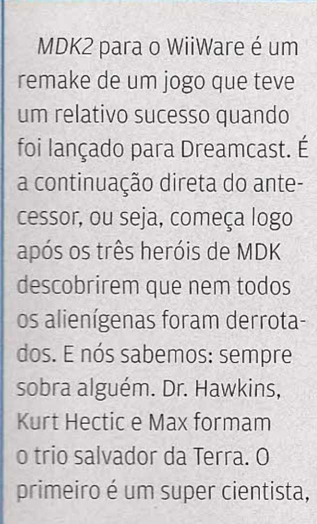
DS

Os títulos DSiWare não costumam chamar a atenção da imprensa. Mas foi diferente com *Mighty Milky Way*.

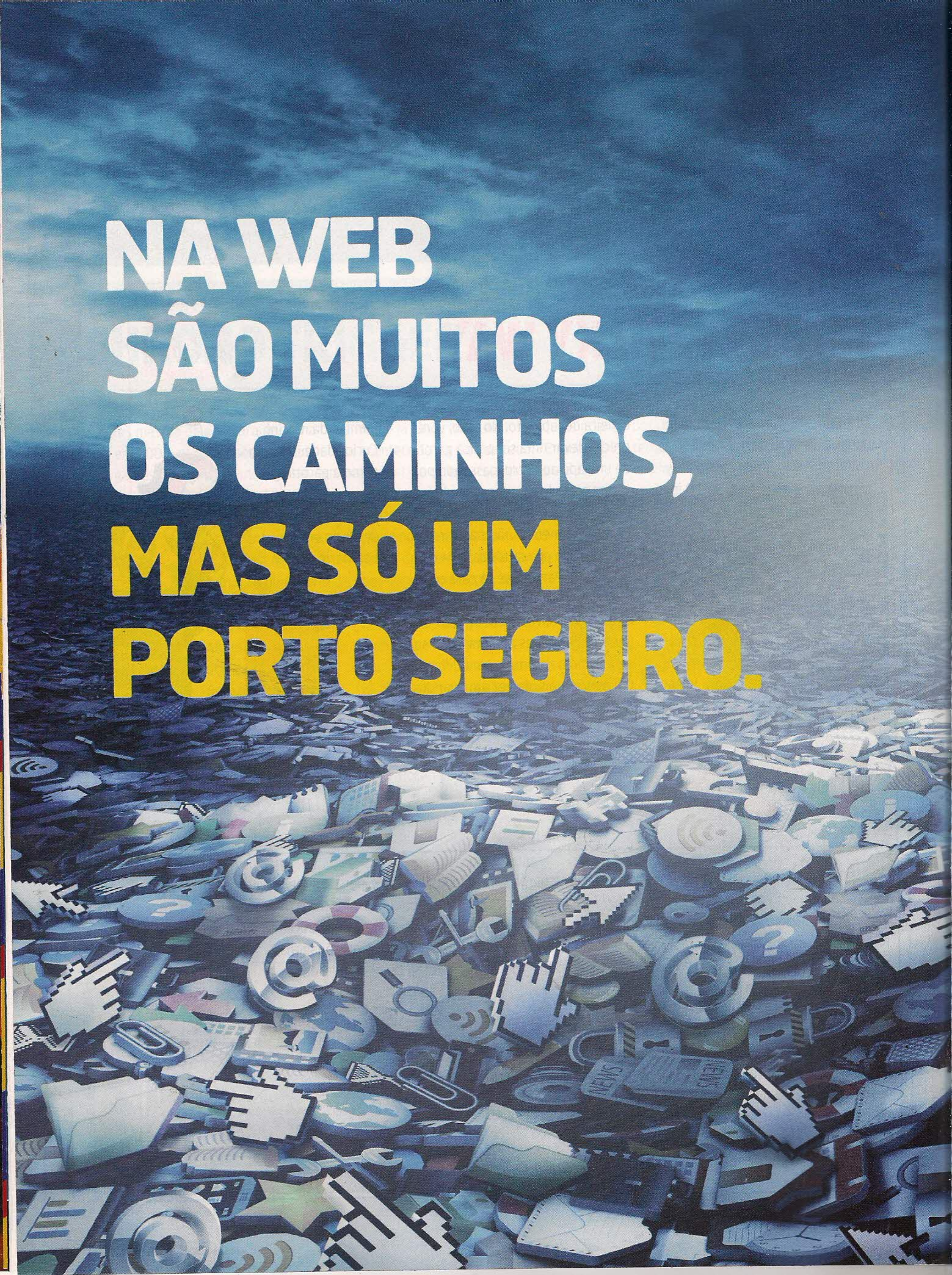
O jogo é até interessante, pois recicla a velha ideia da brincadeira do labirinto. No caso, você precisa levar uma simpática garota de um lado ao outro, passando por vários corredores, mas não é tão fácil assim. A história se passa no espaço e a menina não para nem por um segundo por causa da falta de gravidade. Para movê-la para o caminho correto, que termina em um buraco negro, você tem de criar ou destruir pequenos planetas, que servem como barreira. E, para dificultar um pouco mais, de vez em quando aparece um tiranossauro que dispara raios laser pelos olhos, um antigo inimigo da mocinha. Curiosidade: a forma como a garota pula de um planeta para outro é a mesma de Mario em *Super Mario Galaxy*.

MDK2

Wii



MDK2 para o WiiWare é um remake de um jogo que teve um relativo sucesso quando foi lançado para Dreamcast. É a continuação direta do antecessor, ou seja, começa logo após os três heróis de MDK descobrirem que nem todos os alienígenas foram derrotados. E nós sabemos: sempre sobra alguém. Dr. Hawkins, Kurt Hectic e Max formam o trio salvador da Terra. O primeiro é um super cientista, o segundo é o típico herói norte-americano garotão, que usa uma armadura bacana. Agora, o terceiro é bizarro. É um cachorro robô que tem seis patas. Já que *MDK2* é um jogo de ação, espere muitos combates com armas de grande potência. Para jogar, você deve alternar os personagens, pois cada um tem habilidades diferentes.


NA WEB
SÃO MUITOS
OS CAMINHOS,
MAS SÓ UM
PORTO SEGURO.

BORGHIERH/LOWE
UOL
A INTERNET TEM UM FAROL
QUE TE MOSTRA O MELHOR CAMINHO.
UOL
HÁ 15 ANOS, O MELHOR CONTEÚDO

DRAGON QUEST VI:

GERALDO JUNO CECILIO

CHEGOU A HORA DE TERMINAR O SEXTO CAPÍTULO DESTA SAGA. NA EDIÇÃO PASSADA, PARAMOS EM SORCERIA. MAS ANTES DE VOLTAR PARA A AVENTURA, VAMOS RELEMBRAR ALGUMAS DICAS:

- Vasculhe todos os cantos para encontrar itens.
- Se você morrer não haverá Game Over, mas será ressuscitado na igreja mais próxima e perderá metade do seu dinheiro.
- Não compre todos os itens que encontrar. Você ganhará objetos em castelos e calabouços.
- Se você estiver perdido, pergunte para seu grupo (Party Chat) como prosseguir. Fale também com pessoas nas cidades.
- Se você achar que vai perder uma batalha, use o comando Flee (fugir). Faça isso logo, pois às vezes os monstros te atacam durante a fuga. A dica não funciona contra chefões.
- Quando tiver muitos itens, alguns deles podem ir para o inventário de seus companheiros e não para o seu.
- Use magias de status como Sap, Kasap, e Oomph. Elas te tornarão mais forte, deixando os combates mais rápidos e fáceis.
- Não use só magia como também habilidades (Skills) dos personagens. Gastam menos MP

CHATEAU DE SASS

Nesse lugar acontece o concurso de melhor vestimenta. Você terá de participar, pois precisamos do prêmio do campeonato para seguir adiante. Logo que entrar, fale com Sass. Você verá uma máquina de Slippin Slime no canto superior direito, perto do bar. Desça a escada central e fale com o homem aqui. Se você responder Yes, participará do concurso. Vá para a porta superior direita e mexa nos armários para achar Hairband. Entre na porta superior esquerda e mexa nos armários para achar Slime Earrings.

É hora de ganhar o concurso, e você terá que aumentar o atributo Style do seu personagem principal, equipando-o com itens e armaduras. Troque-as até ver com quais ele fica com mais pontos de Style. Você precisa de 220 pontos ou mais para vencer os três concursos. Se quiser, vá até Fashion Forge e melhore seus equipamentos. No primeiro concurso você ganhará uma Silver Platter. No segundo, uma Trailblazing Bandana. No terceiro, uma Plush Rug, item que nós precisamos. Para começar o concurso, vá até a porta superior direita ou à esquerda e fale com o cara de smoking (roupa de gala). Assim que tiver o Plush Rug, use Zoom para ir até Sorceria no mundo dos sonhos e fale com o velho na casa mais à esquerda. Você ganhará um Flying Carpet, um tapete voador, que é melhor que a cama voadora. Use Zoom para ir até Pescado e entre no navio. Vá para o fundo do mar e vá para baixo até o lado esquerdo do continente inferior esquerdo. Volte para a superfície da água e ancore o barco em algum lugar. Se você abrir seu mapa com o botão Y, verá ruínas do castelo cercadas de montanhas. Também há um lago logo ao lado. Use seu tapete para voar por cima do lago. Entre nas ruínas do castelo.

REALMS OF REVELATION (PARTE 2)

CASTLE GRACESKULL

Entre no poço e, depois da cena, você estará no castelo. Suba a escada para ver mais uma cena. Fale com os soldados que defendem a armadura Armor of Orgo e suba a escada que fica mais para cima à esquerda. Suba a escada que fica mais abaixo e à esquerda e fale com o guarda. Responda Yes e entre na porta à direita. Passe pela porta central, direto para dentro da livraria. Mexa na estante do topo à direita para achar um Dreamscape. Vá para baixo até o fim e saia pela porta principal do castelo. Entre na porta da cozinha à direita. Quebre potes para encontrar Seed of Agility. Suba as escadas e mexa na gaveta para encontrar uma Pretty Betsy. No caminho de volta fale com a velha na cozinha e responda Yes para ganhar um Cerimonial Offering. Volte para dentro do castelo e suba até a sala de cerimônias. Fale com o guarda e diga Yes. Fale com ele de novo e volte para a sala do trono. Após a cena, volte até a sala de cerimônias e fale com o guarda para ver uma cena. Decore a entrada do caminho secreto até a armadura. No mundo real, use a picareta (Pickaxe) nos restos da sala de treino (training room) para achar uma escada secreta que desce. Desça e você verá três baús vazios. Examine a tampa branca um pouco mais abaixo e desça a escada. Vá para cima com cuidado, seguindo o caminho até a armadura e mexa nela para ganhá-la. Volte para Graceskull do mundo dos sonhos e vá até o canto mais da direita do pátio do castelo para encontrar um Slime. Fale com ele e responda Yes. Mottle Slime Spot entrará para seu grupo no level 1. Vá naquela porta esquerda do castelo, até a sala de treino e use a picareta aqui também para abrir uma escada. Desça-a escada e abra três baús para encontrar Mini Medal, Tempest Shield e Seed of Strenght. Das quatro partes do equipamento lendário, nós temos só a primeira, a armadura. Então, vamos até a próxima cidade para saber mais sobre as outras. Volte ao mundo real e vá até Felonia, que fica no continente inferior direito.

FELONIA

Entre na casa que fica à direita da loja de armaduras e mexa no armário para encontrar um Wayfarer's Clothes. Entre na casa inferior direita para quebrar um pote e ganhar Pretty Betsy. Entre na casa superior direita e desça a escada. Quebre barris para encontrar Mini Medal e pegue 70 Gold no armário. Saia da casa e olhe dentro do poço. Vença o Scarewell e prossiga para o norte e para a esquerda para achar uma porta de cela. Entre nela e quebre barris para ganhar Seed of Agility e Mini Medal. Abra um baú para ganhar um Prayer Ring. Saia do poço e vá até a parte superior esquerda da cidade, para achar um ponto brilhante no chão, uma Mini Medal. Vá para cima até chegar ao castelo. Lá dentro, fale com todos. Vá até a sala superior esquerda, que parece ser um refeitório, e quebre barris para achar

DS

uma Seed of Wisdom. Desça a escada superior direita até chegar a uma prisão. Passe por todas as celas e quebre potes. Um deles terá uma Mini Medal. Outro terá um inimigo. Ele tem uma defesa alta e um bom golpe, o Whack. Vença-o e ganhe Seed of Resilience. Volte ao andar principal e suba uma escada. No primeiro andar, entre na sala superior direita e examine as estantes para achar um Dreamscape. Vá para cima à esquerda e quebre potes para achar Holy Water. Fale com o rei, o King Benedict, na sala do trono. Responda No e suba a escada superior esquerda. Mexa nos armários para achar Pretty Betsy e saia por baixo. Vá para a esquerda e desça a escada. Quebre o barril e ganhe Mini Medal. Desça a escada e entre na sala. Abra o armário para ganhar um Gold Bracer. Fale com a rainha mãe (Queen Mother). Agora volte até a sala do trono e, de lá, desça a escada superior direita. Vá para baixo e para a esquerda e examine o ponto brilhante no jardim: mais uma Mini Medal. Saia de Felonia e use Zoom para ir até Amor. Pegue o barco, vá para baixo e depois suba à direita para entrar na caverna na água à direita de Amor.

CRYPTIC CATACOMBS

Se você falou com todos que encontrou até agora, saberá como andar por aqui. Para ajudar, aperte B para acessar a conversa com seu grupo (Party Chat), e descobrir alguma coisa. Vá para cima e, na intersecção, vá para cima de novo. Na encruzilhada, vá para a esquerda para achar uma sala com dois baús, com 1900 Gold e Seed of Resilience. Volte para direita e suba. Vire à direita agora e depois para baixo e encontre Mini Medal. Agora vá para cima, para cima de novo, para a direita, para cima, para a esquerda, para baixo e desça a escada. Siga o caminho que desce, indo para a esquerda para encontrar Spiked Armor. Vá um pouco para cima e à direita. Pegue a Mini Medal do baú superior direito e chegue perto da estátua de ouro. Vá para baixo até ver uma parede. Vá um pouco para a direita, depois para baixo e depois para a esquerda até o canto com grama no chão. Examine o solo para encontrar uma escada secreta. Desça e pare. Agora você precisa descer a escada três vezes e subir duas vezes. Depois disso, vá para baixo até achar uma nova escada que desce. Desça. Vá para a esquerda, para baixo e para a direita para achar um baú com Mini Medal. Volte até a escada, e agora vá para a direita, para cima e para a esquerda até o fim para achar um pedestal com um baú. Abra-o para achar um Shield of Valora. Use a magia Evac para sair da caverna. Vá até Pescado e navegue para a esquerda para achar um continente com bastante neve. Entre na casa que fica na ponta inferior. Aqui tem um hotel e barris com Mini Medal. Saia da aí vá para cima para achar uma vila.

MT. SNOWHER

Ao entrar aqui, você verá que todos os moradores estão congelados. Entre no hotel e desça a escada. Você encontrará um soldado que está bem. Fale com ele se quiser descansar, mas custará 200 Gold. Saia do hotel e vá à casa que fica mais acima à direita e desça a escada. Fale com o velho e abra o armário para achar uma Mini Medal. Você pode salvar seu jogo na igreja, mexendo no pergaminho perto da freira congelada. Saia de Mt. Snowhere e vá para o templo que fica mais acima para a direita. Escorregue até o meio da área e fale com a garota. Volte para Mt. Snowhere e entre na casa superior direita. Desça a escada para ver uma cena. Fale com o velho e saia da cidade. Retorne ao templo e fale com a garota

novamente, respondendo Yes durante a conversa. Depois da cena, volte ao Mt. Snowhere. Entre na casa superior direita e fale com Colburn. Responda Yes e saia. Entre na igreja e fale com o homem na sala à direita. Responda Yes para ele. Ele te dará algumas dicas. Depois disso, saia da vila e vá até a caverna ao norte .

EVERFROST GROTTO

Vá para cima e escorregue até a porta. Examine-a e responda Yes. Você terá que dizer três frases nesta ordem:

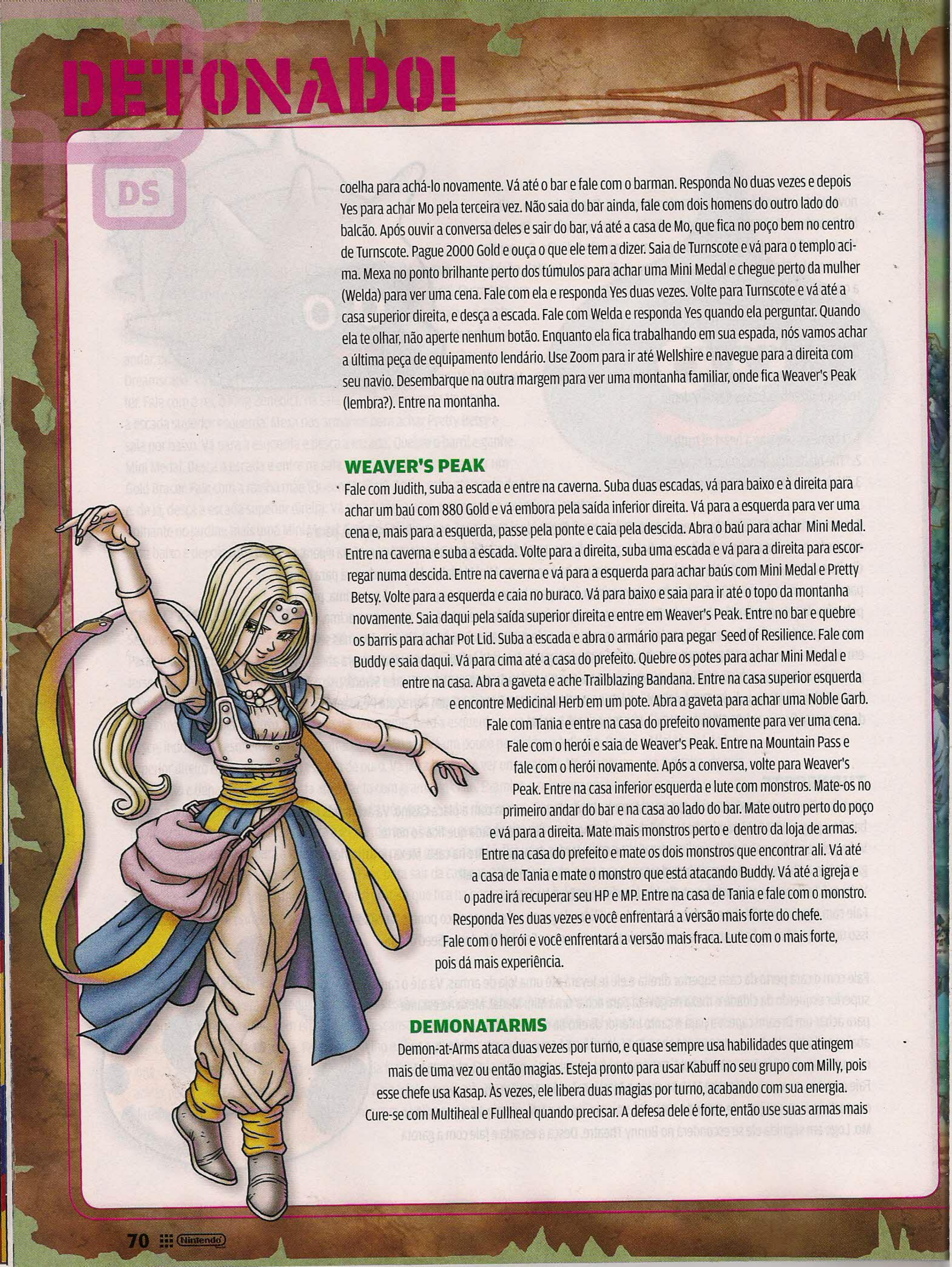
1. "I come possessing a heart of truth."
2. "The blade that bears untold power..."
3. "Unleash it from the icy depths!"

A porta abrirá, então entre. Escorregue para cima, para a direita, para cima, para esquerda, para baixo, para a esquerda, para cima, para a direita, para baixo, para a direita, para cima e desça a escada. Vá para cima e para a direita e desça uma escada. Vá para baixo e encontre um baú com uma Mini Medal. Suba a escada e vá para cima para achar um baú com 1900 Gold. Volte pelo caminho, indo para baixo e para a esquerda e vá para cima, passando pelo piso de gelo em direção à escada. Desça- a e suba a próxima escada que estará um pouco mas acima. Na sala com um puzzle você terá que pisar nos ladrilhos na seguinte ordem: cima, esquerda, direita e baixo, mas sem pisar em nenhum duas vezes. Vá pelos cantos da sala e você conseguirá. Quando voltar, a porta ainda estará aberta. Vá para cima e chegue perto da espada para ver uma cena. Mexa na espada para ganhar a Rusted Sword. Use a magia Evac e volte até Mt Snowhere. Entre na igreja e fale com Ali Kazam. Você receberá um Turnscote Pendant. A cidade de Turnscote fica ao sul da Alltrades Abbey. Use Zoom para ir até lá.

TURNSCOTE

Usando o Turnscote Pendant você poderá entrar na cidade. Entre na casa com a placa Casino. Vá até detrás do balcão e pague 100 Gold para entrar no tal de Bunny Theatre e desça a escada que fica ao norte.
Volte pela escada e saia pela porta inferior direita. Olhe dentro do poço e entre na casa. Mexa no armário para ganhar uma Thiefs Key. O poço ao lado dessa casa só tem um monstro Scarewell.
Volte até Turnscote e entre na casa à direita do cassino pela porta lateral.
Fale com a garota coelhinha e o atributo Style do seu líder do grupo vai crescer cinco pontos. Você só pode fazer isso uma vez. Abra os baús atrás da porta mágica para encontrar Seed of Wisdom e Seed of Life.

Fale com o cara perto da casa superior direita e ele te levará até uma loja de armas. Vá até o canto superior esquerdo da cidade e mexa na gaveta para achar uma Mini Medal. Mexa na estante para achar um Dreamscape. Vá para o canto inferior direito da cidade e entre na casa mais abaixo a direita. Você encontrará um banco. Saia daqui e vá para a esquerda para achar baús com uma Seed of Wisdom e 2500 Gold. Entre na casa à direita do cassino e vá até o telhado. Fale com Mo, a toupeira, (Mo the Mole) e responda Yes. Fale com Mo perto do bar e concorde em participar do seu jogo de esconde-esconde. Vá até a igreja e fale com o padre para achar Mo. Logo em seguida ele se esconderá no Bunny Theatre. Desça a escada e fale com a garota



coelha para achá-lo novamente. Vá até o bar e fale com o barman. Responda No duas vezes e depois Yes para achar Mo pela terceira vez. Não saia do bar ainda, fale com dois homens do outro lado do balcão. Após ouvir a conversa deles e sair do bar, vá até a casa de Mo, que fica no poço bem no centro de Turnscote. Pague 2000 Gold e ouça o que ele tem a dizer. Saia de Turnscote e vá para o templo acima. Mexa no ponto brilhante perto dos túmulos para achar uma Mini Medal e chegue perto da mulher (Welda) para ver uma cena. Fale com ela e responda Yes duas vezes. Volte para Turnscote e vá até a casa superior direita, e desça a escada. Fale com Welda e responda Yes quando ela perguntar. Quando ela te olhar, não aperte nenhum botão. Enquanto ela fica trabalhando em sua espada, nós vamos achar a última peça de equipamento lendário. Use Zoom para ir até Wellshire e navegue para a direita com seu navio. Desembarque na outra margem para ver uma montanha familiar, onde fica Weaver's Peak (lembra?). Entre na montanha.

WEAVER'S PEAK

Fale com Judith, suba a escada e entre na caverna. Suba duas escadas, vá para baixo e à direita para achar um baú com 880 Gold e vá embora pela saída inferior direita. Vá para a esquerda para ver uma cena e, mais para a esquerda, passe pela ponte e caia pela descida. Abra o baú para achar Mini Medal. Entre na caverna e suba a escada. Volte para a direita, suba uma escada e vá para a direita para escorregar numa descida. Entre na caverna e vá para a esquerda para achar baús com Mini Medal e Pretty Betsy. Volte para a esquerda e caia no buraco. Vá para baixo e saia para ir até o topo da montanha novamente. Saia daqui pela saída superior direita e entre em Weaver's Peak. Entre no bar e quebre os barris para achar Pot Lid. Suba a escada e abra o armário para pegar Seed of Resilience. Fale com Buddy e saia daqui. Vá para cima até a casa do prefeito. Quebre os potes para achar Mini Medal e entre na casa. Abra a gaveta e ache Trailblazing Bandana. Entre na casa superior esquerda e encontre Medicinal Herb em um pote. Abra a gaveta para achar uma Noble Garb. Fale com Tania e entre na casa do prefeito novamente para ver uma cena. Fale com o herói e saia de Weaver's Peak. Entre na Mountain Pass e fale com o herói novamente. Após a conversa, volte para Weaver's Peak. Entre na casa inferior esquerda e lute com monstros. Mate-os no primeiro andar do bar e na casa ao lado do bar. Mate outro perto do poço e vá para a direita. Mate mais monstros perto e dentro da loja de armas. Entre na casa do prefeito e mate os dois monstros que encontrar ali. Vá até a casa de Tania e mate o monstro que está atacando Buddy. Vá até a igreja e o padre irá recuperar seu HP e MP. Entre na casa de Tania e fale com o monstro. Responda Yes duas vezes e você enfrentará a versão mais forte do chefe. Fale com o herói e você enfrentará a versão mais fraca. Lute com o mais forte, pois dá mais experiência.

DEMONATARMS

Demon-at-Arms ataca duas vezes por turno, e quase sempre usa habilidades que atingem mais de uma vez ou então magias. Esteja pronto para usar Kabuff no seu grupo com Milly, pois esse chefe usa Kasap. Às vezes, ele libera duas magias por turno, acabando com sua energia. Cure-se com Multiheal e Fullheal quando precisar. A defesa dele é forte, então use suas armas mais

fortes (como a Miracle Sword). Milly e Nevan devem ser usados para curar, pois não conseguirão causar muito dano nesse chefe. Carver pode usar o Staff of Ghent. A versão mais fraca desse chefe tem 400 HP e 50 MP. Se preferir lutar com ele, vai ganhar o mesmo item e ouro da versão mais forte. Depois haverá uma conversa. Responda Yes e receba o feitiço Zap para o personagem principal. Use Zoom para ir até Somnia e entre na cidade para ver uma cena. Responda Yes e depois No. De noite, desça a escada e vá para a esquerda. Pise na luz brilhante. Depois da cena, saia para baixo e pise em mais uma luz. Vá para baixo e para a direita e pise na luz na ponte. Desça a escada para chegar ao andar térreo e vá para cima, entrando numa porta e pisando em mais uma luz. Entre nas duas portas superiores (esquerda e direita) e pise nas luzes lá dentro. Volte até a sala do trono e pise na luz lá dentro.
Pela manhã, você receberá o Helm of Sebath.

Use Zoom para ir até Turnscote e entre na casa no canto superior direito. Desça a escada e fale com Welda. Você ganhará a Sword of Ramias. Pronto, agora você tem as quatro partes do equipamento lendário! Há um lugar secreto para ir agora e, provavelmente, você estará forte o suficiente. Você deve estar no level 33 à essa altura, e com o equipamento lendário no seu herói. Use Zoom para ir até Scrimsley, e vá para cima até seu navio. Entre, vá para o fundo do mar e navegue para o norte e para a direita até ver um palácio submarino.

UNDERWATER PALACE

O lugar é relativamente simples, mas só tem inimigos difíceis. Você verá baús dos seus dois lados, e cada um deles é guardado por inimigos. Vamos começar pelo mais fácil. Vá para a esquerda e fale com os guardas. Responda Yes e você enfrentará Dragooner e Uberkilling Machine. São puramente físicos, então use Kabuff e comece arrebentando o Dragooner. Depois, mate Uberkilling. Ele age duas vezes por turno e é forte. Cure-se sempre. Após ganhar, entre na cela e abra os dois baús para achar Mini Medal e Tempest Shield. Vá para o canto direito e se prepare para mais uma batalha difícil.Você enfrentará dois Uberkilling Machine. Lembre-se, ele ataca DUAS vezes todo turno, então se cure rapidamente e use Kabuff para diminuir o dano recebido. Após vencê-los entre na cela e abra dois baús para achar Mini Medal e Gringham Whip. Paramos por aqui. Use Zoom para ir até Turnscote. Saindo delá, pegue seu navio e navegue para cima e à esquerda, depois desça, indo para a esquerda, entrando num rio. Você encontrará uma ilha com um poço. Olhe dentro do poço para achar algumas lojas.

MERCHANT HIDEOUT

É possível que você tenha vindo aqui anteriormente, mas exceto alguns itens, a maioria deles não terá a mesma importância. Recomendo comprar Thinkin Cap na loja de armaduras e Flametang Boomerang e Fire Blade na loja de armas. O Flametang Boomerang é bom para acertar vários inimigos de uma vez e a Fire Blade é arma boa para Nevan usar.
Use Zoom para ir até Felonia. Você pode navegar para cima e à esquerda, saindo da cidade, e você verá um templo nas montanhas. Tem um outro caminho pelo mundo dos sonhos para

DS

chegar aqui, mas o do mundo real é mais fácil. Entre no templo e você verá uma inscrição circular no meio e quatro placas perto dos botões. Usando uma certa combinação, você irá lutar com um chefe. Então, tenha certeza de curar seu grupo antes. Cada placa representa uma parte da armadura, a de cima representa o sol (o capacete), a de baixo representa o coração (a armadura) a da esquerda representa um raio (a espada) e a da direita representa espadas em duelo (o escudo). Seguindo essa ordem, um chefão te atacará.
Se você não tomar cuidado, Stormsgate Citadel pode ser difícil.
Ele tem bastante HP mas pouca defesa, então ataque-o usando Carver e seu herói. Não use magias para atacá-lo, pois ele usará uma barreira. Use Oomph no herói principal e em Carver e eles detonarão o chefe.

STORMSGATE CITADEL

Vá para cima para ver uma pequena cena. Entre na porta superior esquerda e suba à direita até os armários. Mexa neles para achar Seed of Life e Yggdrasil Leaf. Não gaste Leafs, pois são bem raras. Vá para a direita e atravesse a porta inferior direita. Do lado de fora, suba a escada e entre na porta à direita. Ouça a conversa na livraria e saia. Entre na porta que fica bem para cima (para o norte). Suba a escada para ver uma cena. Você enfrentará dois inimigos, um deles você já conhece, o Uberkilling Machine, então o vença primeiro, pois o outro é bem fraco. Depois disso você lutará com um chefe que eu (e você) já vimos em algum lugar antes...
Terry tem vários ataques, mas não muito poderosos. Quando ele usar Kasap, use Kabuff para não perder sua defesa. Use armaduras que protegem contra o fogo e os danos dele serão pequenos. Seu pior ataque será Sunderbolt Blade que atinge o grupo todo e tira bastante energia. Use Multiheal ou Omniheal imediatamente. Como a defesa dele é bem mediana, você o vencerá logo. Seu HP/MP será restaurado após a luta, e você enfrentará o próximo chefe. Se você estiver com um nível bom e habilidades boas, a batalha com Dhuran não será difícil. Ele usará Disruptive Waves para tirar seus status. Use Kabuff várias vezes para reduzir o dano que você recebe. Nem gaste suas magias, pois ele tem o poder Bound, que as reflete. Use suas armas poderosas como a Sword of Ramnias, a Miracle Sword ou a Falcon Blade. Após a luta você verá uma cena, responda No e Terry irá entrar no seu grupo. Saia daqui para ver outra cena. Ponha Terry no seu grupo principal e use Zoom para ir até Arkbolt. Vá até o segundo andar do castelo e desça para ir para o lado de for a. Desça a escada inferior direita e fale com o Hackasaurus na cela. Responda Yes e Lizzie entrará no seu grupo no level 5. Use Zoom para ir até o mundo dos sonhos, então use Zoom novamente para ir até Clearvale e ande para baixo da ilha flutuante. Suba nela e vá para direita até o continente inferior direito.
Desça na praia e você encontrará um Templo cercado de florestas meio esquisitas. Dentro do templo você pode recuperar seu HP/MP de graça. Vá para cima e para a esquerda para chegar no castelo.

CLOUDSGATE CASTLE

Suba a escada e atravesse a horta à esquerda. Fale com o garoto para ganhar Yggdrasil Leaf. Mexa em armários e pegue Mini Medal e mais Yggdrasil Leaf. Se você descer a escada da direita, encontrará um padre. Depois disso, entre na porta superior direita do castelo. Nessa livraria, há Dreamscape na estante inferior direita. Entre na porta superior do castelo e fale com Lord Zenith.
Mexa na parte de trás do trono dele e ache Mini Medal. Volte para a entrada do castelo e entre na porta inferior esquerda novamente.
Fale com o soldado que protege o poço e ele te deixará entrar. Olhe dentro do poço e escale a corda para aparecer em um templo.
Saia de lá e você estará no mundo real. Entre na torre acima de você.

PILLAR OF PEGASUS

Seu cavalo estará junto com você nesta missão. Vá para cima e para a direita, atravessando pântanos venenosos, e entre na porta superior. Use a Ultimate Key para entrar aqui. Bom, nós já a temos! Entre e preste atenção no piso eletrificado. Vá até a porta da direita. O pote acima de você é um inimigo Frighturn. Quebre os outros potes para ganhar Seed of Strenhgt. Desça a escada e fale com o velho. Volte até a área anterior e suba a escada superior. Vá para baixo e depois para acima e à esquerda na encruzilhada. Desça a escada para achar um baú com Mini Medal. Volte e vá para a direita. Ignore a escada no canto superior direito e vá para baixo e à esquerda, e suba a escada aqui. Abra o baú no canto direito com Yggdrasil Leaf e vá para o canto superior direito. Entre na porta escondida para achar três baús com Mini Medal, Seed of Strenght e Dragonsbane. Volte para a área anterior e entre na porta central superior. Suba a escada superior esquerda e vá para a direita para encontrar mais uma escada que sobe. Nessa sala, abra o baú de cima para achar Fire Claw. O baú de baixo é um inimigo Mimic. Saia pela saída inferior esquerda. Vá para a direita até o fim e descubra Seed of Strenght. Entre no elevador azul e ande nele. Mexa na estátua para ver uma cena. Você lutará contra três inimigos: Silhouette, High Djinks e Devilmoth. O único perigo aqui é a magia Kaswoosh de High Djinks. Use Multiheal para te curar. Depois da luta, você ganhará Celestial Reins.

PEGASUS

Use Zoom para ir até Cloudsgate Castle e fale com Lord Zenith. Ele irá aperfeiçoar o Celestial Reins e você poderá ir até o mundo da escuridão (Dread Realms). Aperte X quando estiver voando no pégaso para ser trasportado. Chegando nesse mundo, seu HP/MP cairá totalmente e seus atributos serão reduzidos a zero. Entre na cidade mais próxima.

DESPAIRIA

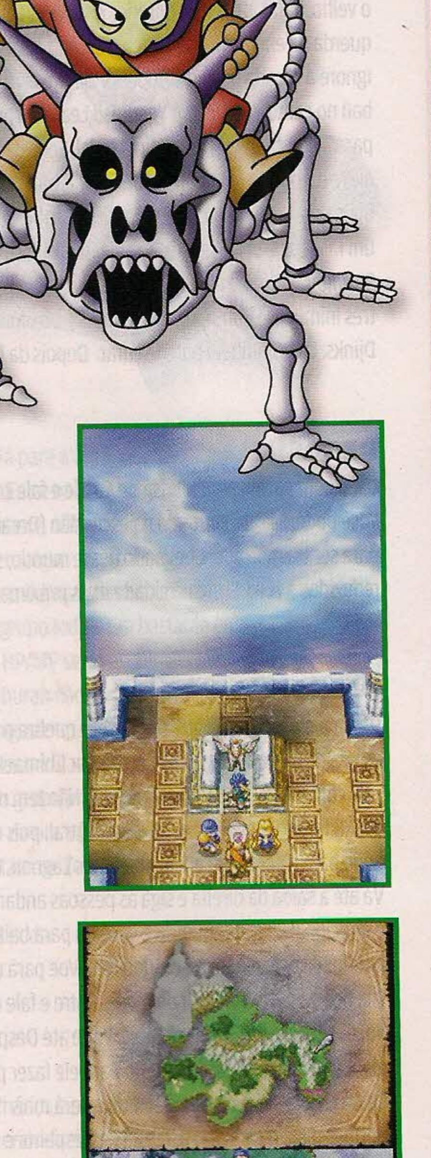
Desça a escada para entrar no hotel e quebre o pote para achar Mini Medal. Vá para cima e para a esquerda e quebre os potes para achar Chimaera Wing. Desça a escada e entre na porta mágica. Fale com o velho e receba o Old Pipe. Não tem mais nada a fazer por enquanto, então saia da cidade e NÃO fale com o monstro na casa central, pois ele pode te matar facilmente. Saindo de Despairia, ande para a esquerda e entre na Lotus Lagoon. Entre no bar, para achar Rags e Chimaera Wing. Vá até a saída da direita e siga as pessoas andando em círculos. No canto superior direito, segure o direcional para a esquerda e você irá para baixo e para a esquerda e sairá. Olhe dentro do poço interior e você voltará ao mundo real. Voe para cima e para a esquerda para chegar em Dullerton. A vila fica na parte superior do mapa. Entre e fale com o cachorro. Responda Yes durante a conversa. Você receberá um Wynne's Tools. Volte até Despairia, fale com Max Wynne e responda Yes para ele. Escolha algum equipamento para ele fazer pra você. Recomendo armadura ou escudo. Saindo dessa casa, você verá que a cidade estará mais "comum". Seu HP/MP e seus atributos voltarão ao normal. Siga o caminho à direita de Despairia e você estará na última cidade do jogo.

GREEDMORE VALLEY

Para entrar no bar, você terá que pagar 200 Gold. Depois de uma cena rápida, quebre o barril para achar 600 Gold. Para sair você terá que pagar 1200 Gold. Se você não tiver, vão te expulsar de qualquer jeito. Entre na casa acima da loja de armadura

DS

e quebre o pote para ganhar Pretty Betsy. Vá para cima e para a direita e examine o brilho no cemitério para achar Seed of Life. O prédio do cassino tem um hotel, um banco e uma máquina de Slippin Slime no primeiro andar. O segundo andar tem uma igreja. Entre na casa acima da loja de armas e mexa nas estantes para achar um Dreamscape. Entre na mansão superior direita e quebre os potes na cozinha para ganhar um Kamikazee Bracer. Suba a escada para chegar ao segundo andar. Os dois baús são inimigos Mimic, mas você ganhará duas Seed of Life ao vencê-los. Saia da mansão e entre na mina de outro acima e à esquerda. Vire à direita na encruzilhada. Siga o caminho até o canto inferior direito e ache um baú com Seed of Strenght. Volte até a entrada, siga para cima até o fim e vire à direita na encruzilhada, depois vá para baixo na próxima e desça a escada. O baú perto da escada é um inimigo Mimic. Vá para cima na encruzilhada e siga o caminho que vai para cima e à direita e depois para baixo até uma escada que desce. Descendo, vá até o baú e leia o recado que está dentro. Use Evac e entre na mansão que fica mais para cima à direita. Fale com Gainmore no segundo andar e pague 5000 Gold se quiser ouvir a dica dele. Se não tiver o dinheiro, ou se não quiser gastá-lo, você pode ignorar o pedido dele e seguir com a historia. Saia de Greedmore Valley e vá para a esquerda até a floresta. Fale com o homem que fica acima e à direita do buraco cheio de água e responda Yes para ver uma cena. Desça até o baú e fale com todos. Do lado do baú há um chefão. Averill é bem fraco. Use Sap para vencê-lo mais rapidamente. Fale com o homem para drenar a água novamente, mas dessa vez desça a escada da direita e abra o baú para ver uma cena. Mexa no baú novamente para abrir uma escada secreta. Desça e vá para cima. Vire à esquerda na encruzilhada para achar um baú com Seed of Magic. Continue para cima até a próxima escada. No mapa do mundo da escuridão (Dread Realm), vá para esquerda para achar um poço. Um velho aqui irá curar seu HP/MP de graça e o padre salva seu jogo. Antes de ir até o Gallow Moor, volte até Greedmore Valley e entre na casa acima da loja de armas. Fale com o homem e examine a armadura para receber o Dragon Robe. Agora você pode voltar àquele poço. Vá para cima e à direita dele para achar um castelo.



GALLOWS MOOR

Vá para cima e fale com o gigante. É um chefe. Gallows Giant parece "normal" até usar poderes que neutralizam magias. Preste atenção aos seus itens de cura, pois você dependerá deles. Use suas técnicas mais fortes logo no começo e ele não terá tempo de neutralizar sua magia, ou já estará bem fraco quando o fizer.

DISFARCE

Siga para o norte e fale com outro gigante. Você ganhará a Jailors' Key. Entre no castelo para ver uma cena. Da sua cela, vá para cima, atravessando o piso eletrificado, e desça a escada. Fale com Captain Blade para ganhar Guard's Garb. Use-a para se disfarçar. Vá para baixo e fale com todos que encontrar,

principalmente guardas. No próximo andar, quebre barris para ganhar uma Chain Sickle. Entre na sala inferior esquerda e quebre os potes para encontrar Seed of Agility. Vá para cima e para a esquerda e fale com a mulher no cemitério. No pote brilhante há uma Seed of Life. Entre no prédio inferior direito e quebre os barris para ganhar Mini Medal. Mexa nas estantes para achar um Dreamscape. Fale com todos aqui e saia. Entre na porta da cela ao norte e suba a escada para chegar à entrada de Gallows Moor. Mexa nos armários do lado direito para achar uma Seed of Magic. Suba a escada central e saia pela saída inferior direita. Vá para a esquerda e desça a escada. Abra os três baús com Mini Medal, 4800 Gold e Ruinous Shield. Volte e suba a escada da esquerda. Entre na torre à direita e vá até o topo. Fale com o guarda e mexa no ponto brilhante, é uma Mini Medal. Fale com o capitão que está guardando a sala de Blackmar e volte para a área da guilhotina. Tire seu uniforme de guarda e entre no prédio à direita. Fale com Patrícia, que est[a atrás do balcão, e diga Yes para ela. Saia da casa e fale com o homem de verde. Siga para o canto inferior direito e fale com Magnus. Responda Yes e vá para cima, para trás da casa. Fale com o homem de verde. Volte para baixo para ver uma cena e lutar com um mini-chefe. Os guardas são bem fracos. Use Kabuff para receber menos dano. A próxima batalha, contra Dogmus e Zozagel, você DEVE perder se Dogmus usar Paralyzing Gaze. Você é capaz de vencê-los, mas Dogmus tem 7000 de HP. Só com um dano MUITO GRANDE para vencê-lo antes de ser paralisado. Você é capaz disso, mas não vale a pena. Após perder, você verá uma cena e será preso novamente. Fale com o guarda dorminhoco. Suba a escada e chegue perto da cela mais ao norte. Fale com Erdrick e responda Yes. Você receberá a Jailors' Key e quatro Seed of Strenght. Vá para cima até a sala de Blackmar e examine o capitão que agora está deitado no chão. Zozagel estará muito mais fácil dessa vez e você deve ter armaduras que te protegerão bastante. Seu HP é um pouco alto, então a batalha demorará um pouco. Antes de entrar na sala de Blackmar eu sugiro que você recupere seu HP e MP no poço perto de Gallows Moor, ou em qualquer cidade do mundo da escuridão. Compre algumas Magic Waters e Yggdrasil Leaves. Melhore suas armaduras e ponha um personagem "sábio" (Sage) no grupo.

BLACKMAR

A batalha será bem desafiadora. Blackmar é forte e trará uns inimigos Dragooners bem chatos. Ele vai atacar duas vezes por turno. Como usa Kasap com frequência, devolva o ataque com Kabuff. Se você tiver armaduras que protegem do fogo, ele causará menos dano. Se tiver armaduras refletivas (mirror), há chances de refletir o Kasap para ele, diminuindo a defesa dele. Não aconselho usar mais do que duas armaduras do tipo, pois elas podem refletir suas magias de cura. Além disso, tem os Dragooners, com 400 de HP, e que devem morrer rapidinho. Blackmar usará Kazing para revivê-los, e esses malditos podem invocar Cureslimes. Estes Slimes podem curar Blackmar e drenar sua magia! Blackmar não usará Kazing em todos os turnos. Acabe com ele enquanto ele estiver sozinho, e verá que o inimigo não é tão forte. Após ver algumas cenas, siga para baixo até o fim para chegar à prisão onde está o Sábio Supremo (Supreme Sage). Abra a porta e vá para cima. Use a Jailor's Key para libertá-lo. Você receberá uma Orb of Truth. Após ver mais cenas, saia de Gallows Moor e vá para cima e para a esquerda até o precipício. Use a Orb of Truth e suba à direita até a prisão.

DETONADO!

DS

PRISON OF SORROW

Se você está desesperado para ganhar levels, essa região é a melhor do jogo. Há muitos Metal King Slimes. Com três personagens do grupo com a habilidade Hatchet Man, você acabará logo com eles. O melhor: 30000 pontos de experiência por CADA UM que for derrotado!

BENJAMIN

Entre na prisão e examine o cadáver. Desça a escada e fale com o homem acorrentado. Volte até Gallows Moor e fale com o Sage Benjamin (o sábio). Responda Yes e ele entrará no seu grupo temporariamente. Volte até a Prison of Sorrow e desça a escada para enfrentar Belleau e Cabot. Após vencer Blackmar, Belleau e Cabot parecem piada. Acabe com Belleau primeiro, pois ele tem uma habilidade forte (Boulder Toss), que te detonará caso você não use Kabuff no seu grupo.

Ele também é capaz de se curar e curar Cabot. Já Cabot será bem mais fácil de derrotar. Depois da cena, fale com os irmãos. Agora você pode entrar na Mortamor's Dreadlair. Fica ao norte da Prison of Sorrow, como foi mostrado na ceninha. Antes de entrar lá, sugiro que você chegue pelo menos ao level 45 com seus personagens, e reúna Yggdrasil Leaves e Magic Waters. Pelo menos dois de seus personagens devem conhecer as magias Multiheal e Kazing.

Melhore seu equipamento ao máximo e dê uma olhada em suas armas.

Tenha itens como a Sword of Ramias, Flail of Destruction ou Miracle Sword. Salve seu jogo, descanse e quando achar que está pronto, entre no calabouço de Mortamor's Dreadlair.

MORTAMOR'S DREADLAIR

Entre no castelo. Continue até a escada central. Fique em cima do piso de seta e você irá para o canto superior esquerdo. Vá para o piso logo abaixo do que você acabou de sair e vá para a direita. Pise no botão amarelo para desligar os pisos que se mexem. Continue para cima e desça a escada e vá para o canto superior esquerdo. Aqui você encontrará um baú com uma Mini Medal. Volte ao piso superior. Abra o baú para ganhar uma Demon Spear. Suba no piso inferior direito que vai te levar para baixo e para a direita. Pise no botão amarelo para desligar os pisos que se movem e prossiga para cima até a escada. Suba, cure seu HP ou MP no círculo verde e desça novamente. Pise no botão amarelo novamente e suba no piso superior direito. Suba a escada superior direita. Essa é a área com os pisos que pulam, e você encontrará Metal King Slimes aqui também. Suba no piso mais próximo para pular para a esquerda. O baú aqui é um inimigo, vença-o para ganhar Seed of Life. Então, suba no piso mais acima para pular para a esquerda. Suba nos ladrilhos seguintes para chegar à parte inferior direita dessa área, e finalmente suba no piso abaixo para voltar ao começo da sala. Vá para cima e pise no terceiro piso para pular para a esquerda. Pule no piso mais acima dos quatro e continue pulando até chegar ao canto superior esquerdo. Suba no piso superior esquerdo para pular para a escada que desce. Antes de descer, suba no piso da direita para pular num baú com uma Golden Tiara. Volte para a escada e desça. Pise no

ladrilho azul e a plataforma subirá. Vá para cima para chegar a uma escada que sobe. Suba-a, vá para baixo, atravessando a porta grande. Ande para cima para achar um baú com Dragonic Diligence.

Entre na porta acima. Na próxima área ficará difícil de enxergar. Vá para a esquerda, para cima e para a direita para achar três baús. O de cima é um inimigo Mimic, os outros dois contém Mini Medal e Princess's Robe. Vá ao canto superior esquerdo e dali vá para a direita até o canto superior direito. Haverá um baú com uma das melhores armas: a Metal King Sword.
Volte para a esquerda e suba, entrando na porta.
Siga pela ponte até a próxima porta abaixo e à direita.
Antes de entrar, cure seu HP e MP. Se tem algo que você ainda não fez no jogo, essa é a hora.
Quando estiver pronto, caia, vá para a esquerda e para cima e à esquerda, suba a escada e veja a cena.

MORTAMOR

Esta é a primeira forma de Mortamor, o Archfiend. As outras duas formas têm ataques diferentes, então vamos lá. Ele age duas vezes por turno com ataques ou magias. Venom Mist envenena um personagem imediatamente. Nesses casos, use Squelch. Searing Flame é ataque de fogo, mas armaduras especiais te protegem. Frigid Ice é a mesma coisa. Magic Barrier também é bom para bloquear magias. Há também o ataque Kaboom, que acerta todo o seu grupo e causa cerca de 200 pontos de dano. Utilize as habilidades Oomph, Focus Strenght e Falcon Slash e atinja-o em cheio. Use Kabuff algumas vezes, pois qualquer status que você tiver vai continuar na próxima batalha.

Durante a batalha, os ataques de Mortamor estarão mais fortes, então tome cuidado.
Ele começará a usar Oomph e Buff nele mesmo, e Kasap nos seus personagens.
Os ataques mais fortes são Inferno e Roundhouse Kick. Junto com Oomph, Roundhouse Kick pode causar 300 de dano em seus personagens.
Para acabar com ele, use Multiheal em todos os turnos com dois de seus personagens e Falcon Slash com os outros dois. O chefão pode usar Defending Champion para reduzir danos quando estiver fraco. Aproveite esses momentos para recuperar HP e MP.
É a batalha final! Agora ele tem duas mãos para te atrapalhar e você terá que aguentar três ataques por turno.
Acabe com as duas mãos ao mesmo tempo, ou pelo menos seja rápido. Ele tem uma série de ataques fortes e alguns atingem seu grupo, além do Eye Gleam, que põe seus personagens para dormir. Use Tingle para acordar ou espere um ataque físico. Ele tem Disruptive Wave, que anula seus status. Não use Kabuff, use Oomph. A mão direita pode te causar 180 de dano, além de usar Multiheal e Zing. A mão esquerda tem dois ataques forte, e também tem Kazing. Você PRECISA matar a mão esquerda primeiro para ele não poder usar Kazing e, logo em seguida, a mão direita. Usei o combo Oomph + Focus Strength + Falcon Slash com o herói e com Carver, e os dois estavam com a classe Dragon masterizada. Com a Sword of Ramias e a Metal King Sword, isso não deve ser tão difícil. Se alguém morrer, use Kazing ou Yggdrasil Leaf. Não use Zing, pois pode falhar. Use Healie e a habilidade de Omniheal para curar todos. Já que você pode usar também personagens de apoio, imagino que você não terá problemas em vencer. Não vou contar o final da aventura, pois você ainda poderá ir a algumas cidades. Salve o jogo depois dos créditos finais e você terá um save com uma estrela para começá-lo de novo com grandes vantagens.

PARABÉNS, VOCÊ TERMINOU DRAGON QUEST VI!

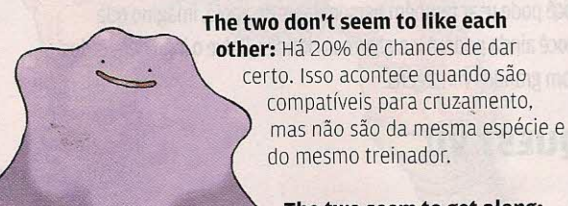
ENCONTRE TODOS OS MONSTRINHOS DE POKÉMON BLACK AND WHITE VERSIONS

O maior objetivo de quem joga *Pokémon* é colecionar os monstrinhos. E com este guia, feito pelo Daniel, mostramos a melhor forma de fazê-lo nas versões *Black* e *White* do game. E o Mateus conta como você encontra os Pokémon no Dream World na próxima edição.

CRUZAMENTO

Caso tenha achado um Pokémon evoluído e queira seu filhote, aproveite o Day Care, que fica na Route 3. Entregando dois Pokémon (macho e fêmea) neste lugar, existe uma chance de um ovo surgir. Depois, retorne para pegá-lo. Ele choca de acordo com o número de passos do treinador. Costuma ser mais rápido se no seu time tiver algum Pokémon com a Ability Flame Body, como o Litwick. Uma curiosidade: Ditto cruza com machos, fêmeas e monstros sem gênero. Quando entregar um Pokémon para a mulher do Day Care, preste atenção ao que o senhor do lado de fora da casa disser. Dependendo da frase:

The two prefer to play with other Pokémon than each other: Os Pokémon não terão filhotes.



The two don't seem to like each other: Há 20% de chances de dar certo. Isso acontece quando são compatíveis para cruzamento, mas não são da mesma espécie e do mesmo treinador.

The two seem to get along: Há 50% de chance de dar certo. Isso acontece quando não são da mesma espécie ou do mesmo treinador.

The two seem to get along very well: Pokémon possuem 70% de chance de cruzar. Isso acontece quando são da mesma espécie, mas de treinadores diferentes.

Nove Pokémon só nascem no Day Care se o pai ou a mãe segurarem um tipo de Incense:

Marill ou Azumarill com Sea Incense: nasce Azurill
Wobbuffet com Lax Incense: nasce Wynaut
Roselia ou Roserade com Rose Incense: nasce Budew
Chimecho com Pure Incense: nasce Chingling
Sudowoodo com Rock Incense: nasce Bonsly
Mr. Mime com Odd Incense: nasce Mime Junior
Chansey ou Blissey com Luck Incense: nasce Happiny
Mantine com Wave Incense: nasce Mantyke
Snorlax com Full Incense: nasce Munchlax

FELICIDADE

Certos Pokémon evoluem apenas se estiverem felizes. Capture um com Luxury Ball e dê o item Soothe Bell, pego em Nimbasa City. Depois, você só precisa passear com o monstrinho. Também pode dar vitaminas ou levá-lo para a clínica de massagem de Castelia City. Deixar o Pokémon desmaiar em batalha ou usar os itens EnergyPowder, Heal Powder, Energy Root e Revival Herb faz com que ele perca felicidade. A evolução ocorre assim que ele aumentar de nível. Eevee, Budew e Riolu só evoluem para Espeon, Roselia e Lucario, respectivamente, se passarem de nível de dia. Eevee e Chingling só evoluem para Umbreon e Chimecho se passarem de nível à noite.

FÓSSEIS

Os fósseis recebidos durante o jogo são transformados em Pokémon no museu de Nacrene City. O Cover Fossil (Tirtouga) e o Plume Fossil (Archen) são adquiridos em Relic Castle, porém, apenas um pode ser comprado. Os outros são adquiridos após o final do game, no andar mais baixo de Twist Mountain. Apenas um fica disponível por dia. Para isso, converse com os trabalhadores do local.

BLACK CITY E WHITE FOREST

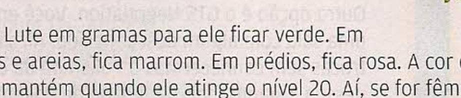
As áreas exclusivas de *Black* e *White* possuem mais semelhanças do que se pensa. Os Pokémon enfrentados em Black City estão em White Forest. Apesar da aparente desvantagem dos treinadores de *Pokémon Black*, que não podem capturá-los, é possível conhecê-los durante as lutas e depois consegui-los pelo Global Trade Station. As duas áreas estão em constante mudança. Faça uma forcinha para melhorar e manter um dos locais do jeito que preferir. Se não for visitado diariamente, os treinadores o abandonam. Com isso, itens à venda e Pokémon disponíveis para a captura podem desaparecer. Por isso, fale sempre com as pessoas da cidade, lute com os treinadores.

POKÉMON COM MÚLTIPLAS FORMAS

Troque a cor ou a forma de alguns monstrinhos. Veja como fazer:

Unown: A mudança nas formas é apenas visual. Transfira o Unown de versões antigas.

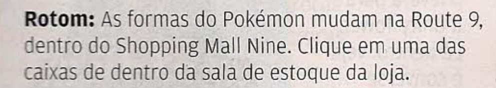
Deoxys: Transfira-o de versões anteriores e leve-o ao museu de Nacrene City. Lá, aperte o botão A na frente do meteoro em exposição.



Burmy: Lute em gramas para ele ficar verde. Em cavernas e areias, fica marrom. Em prédios, fica rosa. A cor escolhida se mantém quando ele atinge o nível 20. Aí, se for fêmea evolui para Wormadam. Se tiver a cor verde, seu tipo altera para Grass/Bug. Se for marrom, vira Ground/Bug. Se estiver rosa, vira Steel/Bug.

Shellos e Gastrodon: Pokémon só mudam a aparência, no caso rosa e azul. Ambas as formas podem ser encontradas no Dream World.

Rotom: As formas do Pokémon mudam na Route 9, dentro do Shopping Mall Nine. Clique em uma das caixas de dentro da sala de estoque da loja.

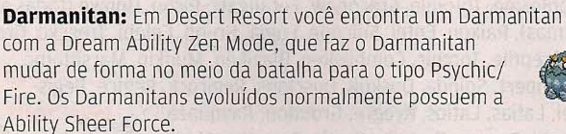


Giratina: Dê a ele o Griseus Orb. O item é encontrado em Marvelous Bridge.

Shaymin: Para mudar para a Sky Forme, leve-o para Lacunosa Town e fale com uma pessoa dentro do Pokémon Center.

Arceus: Os Plates, que mudam a cor e o tipo dele, ficam em sua maioria dentro de Abissal Ruins. Use o HM 06 (Dive) para alcançá-los. Draco Plate e Splash Plate ficam em uma casa na Route 13.

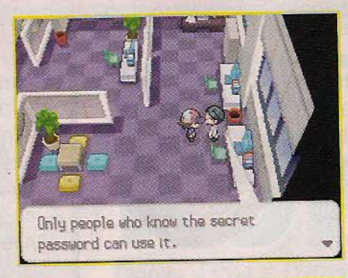
Basculin: A forma vermelha é mais fácil de se encontrar na *Black*. A forma azul é na *White*. Fora isso, não há grandes diferenças. Porém, em Driftveil City é possível trocar um Minccino por um Basculin da forma azul com a Ability única Rock Head na versão *White*.



Darmanitan: Em Desert Resort você encontra um Darmanitan com a Dream Ability Zen Mode, que faz o Darmanitan mudar de forma no meio da batalha para o tipo Psychic/Fire. Os Darmanitans evoluídos normalmente possuem a Ability Sheer Force.

Deerling e SawsBuck: Quando selvagens, mudam de forma a cada estação. Se forem capturados, mantém a última forma.

RELOCATOR



O Relocator é o único jeito de transferir Raikou, Entei, Suicune e Celebi distribuídos em eventos sem retirar o "poder" deles de habilitar os acontecimentos de Zoroark e Zorua. Para ativá-lo, vá a Castelia City até a rua que leva a Route 4, entrando no prédio à esquerda. É o mesmo do Name Rater. Procure por um cientista e escreva as palavras Everyone, Happy e depois Simple e Connection. Salve o jogo e o Relocator estará no menu inicial, abaixo de Mystery Gift. Clicando na opção, um sinal é enviado para outro DS, que o recebe no DS Download Play. Coloque um cartucho de outra geração do game no outro console. O Relocator recolherá os Pokémon identificados por seus eventos e os passará para *Black* e *White* imediatamente.

NIMBASA CITY STADIUMS

Há dois estádios em Nimbasa City. Depois que terminar o jogo, Pokémon de outras gerações são vistos por lá.

ROYAL UNOVA

O navio em Castelia City abre as portas depois do fim do game. Lá, há Pokémon antigos. O horário de zarpar é sempre ao entardecer do jogo, o que varia de acordo com a estação do ano.

POKÉ TRANSFER

Alguns Pokémon só aparecem no jogo se forem transferidos de títulos de outras gerações. Use o Poké Transfer, que aparece após o fim do game. Para usá-lo, vá até a Route 15, entre no prédio existente e fale com a pessoa no topo. Ao fazer isso, um sinal é enviado para outro DS, que deve receber através do DS Download Play que fica na tela inicial do DS, e também já equipado com a fita da geração anterior. Cuidado, cartuchos com problema no Save podem apagar o jogo no processo, tenha certeza de salvá-lo antes de usar.

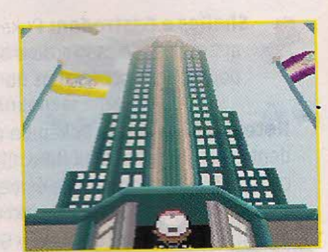
O Poké Transfer não permite transferência de itens, Pokémon com HM, ovos de monstrinhos e o Pichu de orelha talhada de *Pokémon HeartGold* and *SoulSilver Versions*. Após escolher o monstrinho, um jogo começa e o treinador precisa de um tempo para capturar. Quando o jogo termina, os Pokémon conquistados são transferidos para sempre para *Black* ou *White*. Estes são os Pokémon que aceitam o Poké Transfer: Bulbasaur, Ivysaur, Venusar, Charmander, Charmeleon, Charizard, Squirtle, Wartotle, Blastoise, Pikachu, Raichu, Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Mew, Chicorita, Bayleef, Meganium, Cyndaquil, Quilava, Typhlosion, Totodile, Croconaw, Feraligatr, Pichu, Unown (todas as formas), Raikou, Entei, Suicune, Lugia, Ho-oh, Celebi, Treecko, Grovyle, Sceptile, Torchic, Combusken, Blaziken, Mudkip, Marshtomp, Swampert, Spinda, Duskull, Dusclops, Regirock, Regice, Registeel, Latias, Latios, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi, Deoxys, Turtwig, Grotle, Torterra, Chimchar, Monferno, Infernape, Piplup, Prinplup, Empoleon, Dusknoir, Uxie, Mesprit, Azelf, Dialga, Palkia, Heatran, Regigigas, Giratina, Cresselia, Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin e Arceus.

GTS E UNITY TOWER

A principal maneira de completar a Pokédex é o Global Trade Station. Basta conversar com a mulher do segundo andar dos centros Pokémon para usá-lo. O primeiro passo é registrar o local onde você mora no globo do sistema. Isso facilita na hora das pessoas procurarem pelos monstrinhos oferecidos. No entanto, você precisa ter acesso à internet. Na hora de oferecer Pokémon para trocar, leve em consideração a raridade e a qualidade daquele que você receberá. Muita gente quer Pokémon como Zekrom e Reshiram em troca dos comuns Pidove ou Lilpup, o que não dá certo.

Outra opção é o GTS Negotiation. Você entra em uma sala com algum desconhecido. Aí, são feitas trocas sem conhecermos o Pokémon da outra pessoa. Quanto mais variedade de Pokémon existir na Box para oferecer, melhor.

Depois de sair do GTS, aparecerá um ponto no globo, indicando de que região veio o seu mais novo Pokémon.



Indo para Castelia city, pegue um navio que o levará para a Unity Tower. Lá dentro, veja e converse com pessoas com quem fez trocas.

ONDE ESTÃO OS MONSTRINHOS EM POKÉMON BLACK AND WHITE VERSIONS?

Acompanhe abaixo a localização de cada Pokémon visto nas novas versões do jogo. Para organizar os monstrinhos, usamos as mesmas regras da Pokédex Nacional, que enumera todos os Pokémon existentes. Antes, dê uma olhada no signifcado dos símbolos que aparecem na nossa super tabela.

SÍMBOLOS DA TABELA:

(G) Grama: As áreas em que o personagem pode andar sem o uso de HM ou similares: grama comum, cavernas, prédios com Pokémon, poças de água ou areia do deserto.

(GD) Grama em dupla: Gramas mais escuras, onde os Pokémon geralmente possuem nível maior e podem atacar em dupla.

(PG) Ponto de grama: São pontos no mapa onde a grama se mexe. Também serve para sinalizar cavernas que tenha pontos de areia movediça. Nas pontes, são sombras que surgem. Nos três pontos você captura monstrinhos.

(S) Surf: Áreas onde você encontra Pokémon usando o HM Surf para navegar em lagos e mares.

(PS) Pontos de Surf: Semelhante aos Pontos de Grama, são áreas mais escuras no mapa onde o personagem pode navegar para encontrar Pokémon diferentes.

(P) Pescando: Use a Super Rod, conquistada após o término do jogo, para capturar Pokémon.

(PP) Pontos de pesca: Use a Super Rod nos pontos mais escuros para encontrar Pokémon mais raros.

(F) Reviver Fóssil: vá para o museu de Nacrene City.

(W): Pokémon disponível só na versão White do jogo.

(B): Pokémon disponível só na versão Black do jogo.

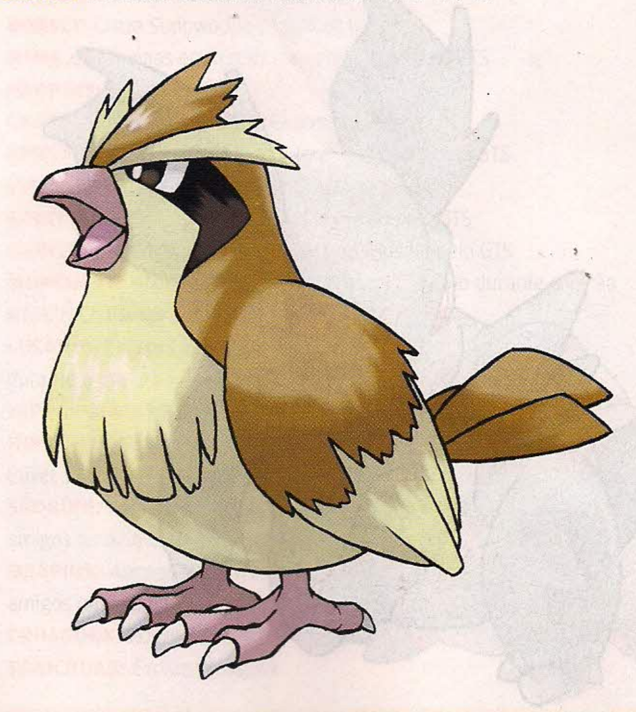
(Swarms): Os estouros de manadas de Pokémon acontecem apenas em uma rota por dia. Para saber onde deve ocorrer, olhe nos monitores que existem entre as rotas do jogo. Pleasant Forest, Windswept Sky e Sparkling Sea são áreas do Dream World. É necessário ter uma conta no Global Link para acessá-las.

CATERPIE: Cruze Metapod ou Butterfree
METAPOD: Route 12(G)(GD)(W)
BUTTERFREE: WindSwept Sky, Route 12(PG)(W)
WEEDLE: Cruze Kakuna ou Beedrill
KAKUNA: Route 12(G)(GD)(B)
BEEDRILL: Route 12(PG)(B)
PIDGEY: WindSwept Sky, White City (G)
PIDGEOTTO: Evolua Pidgey (nível 18)
PIDGEOT: Evolua Pidgeotto (nível 36)
RATTATA: Pleasant Forest
RATICATE: Dreamyard (GD)
SPEAROW: WindSwept Sky
FEAROW: Route 15 (G)(GD)
EKANS: Apenas pelo GTS ou por trocas
ARBOK: Apenas pelo GTS ou por trocas
SANDSHREW: Cruze Sandslash
SANDSLASH: Relic Castle (após vencer a Liga) (G)
NIDORAN: Pleasant Forest, White City (G)
NIDORINA: Evolua Nidoran (nível 16)
NIDOQUEEN: Evolua Nidorina com Moon Stone
NIDORAN: Pleasant Forest, White City (G)
NIDORINO: Evolua Nidoran (nível 16)
NIDOKING: Evolua Nidorino com Moon Stone
CLEFAIRY: Giant Chasm - Plains (G)(GD)
CLEFABLE: Giant Chasm - Plains (PG)
VULPIX: Pleasant Forest (10000 pontos), Abundant Shrine (G)(GD)
NINETALES: Abundant Shrine (PG)
JIGGLYPUFF: Route 14(G)(GD)
WIGGLYTUFF: Route 14(PG)
ZUBAT: WindSwept Sky
GOLBAT: Route 13(G)(GD),Giant Chasm - Outside/Cave/Inner Cave (G)
ODDISH: Pleasant Forest, White City (G)
GLOOM: Evolua Oddish (nível 21)
VILEPLUME: Evolua Vleplume com Leaf Stone
PARAS: Route 11 (Swarm)(B)
PARASECT: Evolua Paras (nível 24)
VENONAT: Cruze Venomoth
VENOMOTH: Dreamyard (GD)
DIGLETT: Obtido apenas pelo GTS ou por trocas
DUGTRIO: Obtido apenas pelo GTS ou por trocas

MEOWTH: Obtido apenas pelo GTS ou por trocas
PERSIAN: Obtido apenas pelo GTS ou por trocas
PSYDUCK: Pleasant Forest (7500 pontos)
GOLDUCK: Route 11, Route 14(G)(GD), Village Bridge(G)(GD)
MANKEY: Route 15 (Swarm)
PRIMEAPE: Evolua Mankey (nível 28)
GROWLITHE: Pleasant Forest (7500 pontos)
ARCANINE: Evolua Growlithe com Fire Stone
POLIWAG: Pleasant Forest (10000 pontos), Route 6, Wellspring Cave(P)
POLIWHIRL: Route 6, Wellspring Cave, Challenge's Cave(P)(PP)
POLIWRATH: Wellspring Cave, Giant Chasm - Cave/Inner Cave (PP)
ABRA: White City (G)
KADABRA: Evolua Abra (nível 16)
ALAKAZAM: Troque Kadabra por outro Pokémon
MACHOP: White City (G)
MACHOKE: Evolua Machop (nível 28)
MACHAMP: Troque Machoke por outro Pokémon
BELLSPROUT: Pleasant Forest, White City (G)
WEEPINBELL: Evolua Bellsprout (nível 21)
VICTREEBEL: Evolua Weepinbell com Leaf Stone
TENTACOOL: Sparkling Sea (7500 pontos)
TENTACRUEL: Evolua Tentacool (nível 30)
GEODUDE: Cruze Graveler
GRAVELER: Challenge's Cave
GOLEM: Troque Graveler por outro Pokémon
PONYTA: Pleasant Forest
RAPIDASH: Route 12(G)(GD)
SLOWPOKE: Sparkling Sea, Abundant Shrine (S)(PS)
SLOWBRO: Abundant Shrine (PS)
MAGNEMITE: White City (G)
MAGNETON: Evolua Magnemite (nível 30)
FARFETCH'D: Pleasant Forest, Route 1 (Swarm)
DODUO: Pleasant Forest, Route 12 (Swarm)
DODRIO: Evolua Dodrio (nível 31)
SEEL: Giant Chasm - Cave/Inner Cave (S)(PS)
DEWGONG: Giant Chasm - Cave/Inner Cave (PS)
GRIMER: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
MUK: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SHELLDER: Undella Town (P)
CLOYSTER: Undella Town (PP)
GASTLY: White City (G)
HAUNTER: Evolua Gastly (nível 25)
GENGAR: Troque Haunter por outro Pokémon
ONIX: Relic Castle (após vencer a Liga) (G)
DROWZEE: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
HYPNO: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
KRABBY: Sparkling Sea, Route 4, Driftveil City (P)

KINGLER: Route 4, Driftveil City (PP)
VOLTORB: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
ELECTRODE: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
EXEGGCUTE: Pleasant Forest, Route 18 (Swarm)
EXEGGUTOR: Evolua Exeggute com Leaf Stone
CUBONE: Cruze Marowak
MAROWAK: Route 15 (G)(GD)
HITMONLEE: Evolua Tyrogue (nível 20, Attack tem que ser maior que Defense)
HITMONCHAN: Evolua Tyrogue (nível 20, Defense tem que ser maior que Attack)
LICKITUNG: Pleasant Forest, Challenge's Cave
KOFFING: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
WEEZING: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
RHYHORN: White City (G)
RHYDON: Evolua Rhyhorn (nível 42)
CHANSEY: Evolua Happiny, segurando a Oval Stone, durante o dia
TANGELA: Pleasant Forest, Route 13(G)(GD), Giant Chasm - Outside(G)(GD)
KANGASKHAN: Pleasant Forest, Route 15 (G)(GD)
HORSEA: Sparkling Sea, Route 17, Route 18 (P), P2 Laboratory (P)
SEADRA: Route 17, Route 18 (PP), P2 Laboratory (PP)
GOLDEEN: Sparkling Sea, Striaton City, Route 3, Route 11 (P)
SEAKING: Sparkling Sea, Striaton City, Route 3, Route 11 (PP)
STARYU: Sparkling Sea, Route 13(S)(PS)
STARMIE: Route 13(PS)
MR. MIME: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SCYTHER: Pleasant Forest (7500 pontos)
JYNX: Giant Chasm - Cave/InnerCave (G)
ELECTABUZZ: Evolua Elekid (nível 30)
MAGMAR: Evolua Magby (nível 30)
PINSIR: Route 12(G)(GD)
TAUROS: Pleasant Forest (7500 pontos)
MAGIKARP: Sparkling Sea, Marvelous Bridge (compre por 500)
GYARADOS: Evolua Magikarp (nível 20)
LAPRAS: Sparkling Sea (10000 Pontos), Village Bridge(PS)
DITTO: Giant Chasm - Plains (G)(GD)
EEVEE: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
VAPOREON: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
JOLTEON: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
FLAREON: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
PORYGON: White City (G)
OMANYTE: Sparkling Sea, Nacrene City (F)
OMASTAR: Evolua Omanyte (nível 40)
KABUTO: Sparkling Sea, Nacrene City (F)
KABUTOPS: Evolua Kabuto (nível 40)
AERODACTYL: WindSwept Sky, Nacrene City (F)
SNORLAX: Evolua Munchlax por nível de felicidade
DRATINI: Sparkling Sea (10000 Pontos), Dragonspiral Tower (P)(PP)
DRAGONAIR: Dragonspiral Tower (P)(PP)

DRAGONITE: Dragonspiral Tower (PP)
SENTRET: Pleasant Forest, Route 7 (Swarm)
FURRET: Evolua Sentret (nível 15)
HOOTHOOT: WindSwept Sky
NOCTOWL: Abundant Shrine (G)(GD)
LEDYBA: WindSwept Sky
LEDIAN: Dreamyard (GD)
SPINARAK: Cruze Ariados
ARIADOS: Dreamyard (GD)
CROBAT: Route 13 (PG), Giant Chasm (PG)
CHINCHOU: Driftveil City, Route 18 (P)
LANTURN: Driftveil City (PP)
CLEFFA: Cruze Clefairy ou Clefable
IGGLYBUFF: Pleasant Forest
TOGEPI: White City (G)
TOGETIC: Evolua Togepi por felicidade
NATU: Pleasant Forest (10000 pontos)
XATU: Evolua Natu (nível 25)
MAREEP: Pleasant Forest, White City (G)
FLAAFFY: Evolua Mareep (nível 15)
AMPHAROS: Evolua Flaaffy (nível 30
BELLOSSOM: Evolua Gloom com Sun Stone
MARILL: Pleasant Forest (7500 pontos)
AZUMARILL: Evolua Marill (nível 18)
SUDOWOODO: Pleasant Forest (7500 pontos)
POLITOED: Route 6 (PP)
HOPPIP: Pleasant Forest, WindSwept Sky, White City (G)
SKIPLOOM: Evolua Hoppip (nível 18)
JUMPLUFF: Evolua Skiploom (nível 27)
AIPOM: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SUNKERN: Pleasant Forest, Route 12 (G)(GD)
SUNFLORA: Route 12 (PG)
YANMA: WindSwept Sky, Route 14 (Swarm)
WOOPER: Sparkling Sea, White City (S)
QUAGSIRE: Evolua Wooper (nível 20)
ESPEON: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
UMBREON: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
MURKROW: WindSwept Sky, Abundant Shrine (G)(GD)(B)
SLOWKING: Abundant Shrine (PS)
MISDREAVUS: Abundant Shrine (G)(GD)(W)
WOBBUFFET: Evolua Wynaut (nível 15)
GIRAFARIG: Pleasant Forest (7500 pontos)
PINECO: Route 16 (Swarm)
FORRETRESS: Evolua Pineco (nível 31)
DUNSPARCE: Route 12(G)(GD)
GLIGAR: WindSwept Sky, Route 11, Route 15 (G)(GD)
STEELIX: Evolua Onix (Troca com Metal Coat equipado)
SNUBBULL: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
GRANBULL: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
QWILFISH: Route 17, Route 18 (PP)
SCIZOR: Troque Scyther por outro Pokémon. Ele deve segurar o Metal Coat
SHUCKLE: Route 14 (G)(GD)
HERACROSS: Route 12 (G)(GD)
SNEASEL: Giant Chasm - Cave/InnerCave (G)
TEDDIURSA: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
URSARING: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SLUGMA: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
MAGCARGO: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SWINUB: Cruze Piloswine ou Mamoswine
PILOSWINE: Giant Chasm - Cave/Plains/Inner Cave (G)
CORSOLA: Sparkling Sea, Undella Town (PS)
REMORAID: Sparkling Sea, Undella Town (P)
OCTILLERY: Undella Town (PP)
DELIBIRD: WindSwept Sky, Giant Chasm - Cave/InnerCave (G)
MANTINE: Sparkling Sea
SKARMORY: WindSwept Sky (7500 pontos)
HOUNDOUR: Route 9 (Swarm)(B)
HOUNDOOM: Evolua Houndoom (nível 24)
KINGDRA: Route 17 (PP), P2 Laboratory (PP)
PHANPY: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
DONPHAN: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
PORYGON2: Evolua Porygon (Troque-o com Up-Grade equipado)
STANTLER: Pleasant Forest, Abundant Shrine (G)(GD)
SMEARGLE: Route 5 (Swarm)
TYROGUE: Route 10 (Swarm)
HITMONTOP: Evolua Tyrogue (nível 20, Attack tem que ser iguál a Defense)
SMOOCHUM: Cruze Jynx
ELEKID: Pleasant Forest (10000 pontos), White City (G)



MAGBY: White City (G)
MILTANK: Pleasant Forest (7500 pontos)
BLISSEY: Evolua Chansey por felicidade
LARVITAR:
Cruze Pupitar ou Tyranitar
PUPITAR: Route 15 (G)(GD)
TYRANITAR: Route 15 (PG)
POOCHYENA: Pleasant Forest, Route 9 (Swarm)(W)
MIGHTYENA: Evolua Poochyena (nível 18)
ZIGZAGOON: Pleasant Forest (7500 pontos)
LINOONE: Evolua Zigzagoon (nível 20)
WURMPLE: White City (G)
SILCOON: Evolua Wurmple (nível 7)
BEAUTIFLY: Evolua Silcoon (nível 10)
CASCOON: Evolua Wurmple (nível 7)
DUSTOX: Evolua Cascoon (nível 10)
LOTAD: Pleasant Forest, White City (G)(S)
LOMBRE: Evolua Lotad (nível 14)
LUDICOLO: Evolua Lombre (Water Stone)
SEEDOT: White City (G)
NUZLEAF: Evolua Seedot (nível 14)
SHIFTRY: Evolua Nuzleaf com a Leaf Stone
TAILLOW: Pleasant Forest, WindSwept Sky
SWELLOW: Route 13 (G)(GD), Giant Chasm - Outside (G)(GD)
WINGULL: WindSwept Sky, Undella Town (S)
PELIPPER: Undella Town (S)
RALTS: White City (G)
KIRLIA: Evolua Ralts (nível 20)
GARDEVOIR: Evolua Kirlia (nível 30)
SURSKIT: Pleasant Forest, White City (S)
MASQUERAIN: Evolua Surskit (nível 22)
SHROOMISH: Route 11 (Swarm)(B)

BRELOOM: Evolua Breloom (nível 23)
SLAKOTH: White City (G)
VIGOROTH: Evolua Slakoth (nível 18)
SLAKING: Evolua Vigoroth (nível 36)
NINCADA: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
NINJASK: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SHEDINJA: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
WHISMUR: White City (G)
LOUDRED: Evolua Whismur (nível 20)
EXPLOUD: Evolua Loudred (nível 40)
MAKUHITA: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
HARIYAMA: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
AZURILL: White City (G)
NOSEPASS: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SKITTY: Pleasant Forest (10000 pontos)
DELCATTY: Evolua Skitty (Moon Stone)
SABLEYE: Challenge's Cave
MAWILE: Challenge's Cave
ARON: White City (G)
LAIRON: Evolua Aron (nível 32)
AGGRON: Evolua Lairon (nível 42)
MEDITITE: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
MEDICHAM: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
ELECTRIKE: Pleasant Forest (7500 pontos)
MANECTRIC: Evolua Electrike (nível 26)
PLUSLE: Route 6 (Swarm)(B)
MINUN: Route 6 (Swarm)(W)
VOLBEAT: Route 3 (Swarm)(B)
ILLUMISE: Route 3 (Swarm)(W)
ROSELIA: Evolua Budew por felicidade durante o dia
GULPIN: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SWALOT: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
CARVANHA: Sparkling Sea (7500 pontos), Village Bridge(PP)
SHARPEDO: Village Bridge(PP)
WAILMER: Sparkling Sea, Undella Town, Undella Bay (PS)
WAILORD: Undella Bay (PS)
NUMEL: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
CAMERUPT: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
TORKOAL: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SPOINK: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
GRUMPIG: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
TRAPINCH: White City (G)
VIBRAVA: Evolua Trapich (nível 35)
FLYGON: Evolua Vibrava (nível 45)
CACNEA: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
CACTURNE: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SWABLU: WindSwept Sky
ALTARIA: Route 14 (G)(GD)
ZANGOOSE: Route 11 (G)(GD), Village Bridge(G)(GD)
SEVIPER: Route 11 (G)(GD), Village Bridge(G)(GD)
LUNATONE: Route 13 (G)(GD), Giant Chasm - Cave/Plains/

Inner Cave (G)
SOLROCK: Route 13 (G)(GD), Giant Chasm - Cave/Plains/Inner Cave (G)
BARBOACH: Sparkling Sea, Icirrus City, Route 8 (P)
WHISCASH: Icirrus City, Route 8 (PP)
CORPHISH: Sparkling Sea (7500 pontos), White City (S)
CRAWDAUNT: Evolua Corpish (nível 30)
BALTOY: Cruze Claydol
CLAYDOL: Relic Castle (Área do Volcarona) (G)
LILEEP: Sparkling Sea (7500 pontos), Nacrene City (F)
CRADILY: Evolua Lileep (nível 40)
ANORITH: Sparkling Sea (7500 pontos), Nacrene City (F)
ARMALDO: Evolua Anorith (nível 40)
FEEBAS: Sparkling Sea (7500 pontos), Route 01 (P)(PP)
MILOTIC: Route 1 (PP)
CASTFORM: Pleasant Forest (7500 pontos)
KECLEON: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SHUPPET: Route 13 (Swarm)
BANETTE: Evolua Shuppet (nível 37)
TROPIUS: WindSwept Sky (7500 pontos), Route 14(G)(GD)
CHIMECHO: Abundant Shrine (G)(GD)
ABSOL: Route 13 (G)(GD), Giant Chasm - Outside (G)(GD)
WYNAUT: Route 2 (Swarm)
SNORUNT: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
GLALIE: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SPHEAL: Undella Bay (S) durante o inverno
SEALEO: Undella Bay (PS) durante o inverno
WALREIN: Undella Bay (PS) durante o inverno
CLAMPERL: Sparkling Sea, Route 4 (P)
HUNTAIL: Route 4 (PP)(B)
GOREBYSS: Route 4 (PP)(W)
RELICANTH: Sparkling Sea
LUVDISC: Sparkling Sea, Driftveil City (P), Undella Town (P)
BAGON: White City (G)
SHELGON: Evolua Bagon (nível 30)
SALAMENCE: Evolua Shelgon (nível 50)
BELDUM: Cruze Metang ou Metagross
METANG: Giant Chasm - Plains (G)(GD)
METAGROSS: Giant Chasm - Plains (PG)
STARLY: White City (G)
STARAVIA: WindSwept Sky
STARAPTOR: Evolua Staravia (nível 34)
BIDOOF: Pleasant Forest
BIBAREL: Village Bridge(G)(GD)
KRICKETOT: Cruze Kricketune
KRICKETUNE: Dreamyard (GD)
SHINX: Pleasant Forest, White City (G)
LUXIO: Evolua Shinx (nível 15)
LUXRAY: Evolua Luxray (nível 30)
BUDEW: White City (G)
ROSERADE: Evolua Roselia com Shiny Stone
CRANIDOS: Nacrene City (F)
RAMPARDOS: Evolua Cranidos (nível 30)
SHIELDON: Nacrene City (F)

BASTIODON: Evolua Shieldon (nível 30)
BURMY: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
WORMADAM: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
MOTHIM: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
COMBEE: Route 12 (G)(GD)
VESPIQUEN: Route 12 (PG)
PACHIRISU: Pleasant Forest (7500 pontos)
BUIZEL: Sparkling Sea, Route 11, Route 14 (S)(PS)
FLOATZEL: Route 11, Route 14 (PS)
CHERUBI: Cruze Cherrim
CHERRIM: Route 12(G)(GD)
SHELLOS: Sparkling Sea (7500 pontos)
GASTRODON: Evolua Shellos (nível 30)
AMBIPOM: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
DRIFLOON: WindSwept Sky (7500 pontos)
DRIFBLIM: Route 13, Route 14(G)(GD)
BUNEARY: Pleasant Forest (7500 pontos)
LOPUNNY: Evolua Buneary (Felicidade)
MISMAGIUS: Abundant Shrine (PG)(W)
HONCHKROW: Abundant Shrine (PG)(B)
GLAMEOW: Pleasant Forest (7500 pontos)
PURUGLY: Evolua Glameow (nível 38)
CHINGLING: Cruze Chimecho com Pure Incense
STUNKY: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
SKUNTANK: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
BRONZOR: Cruze Bronzong
BRONZONG: Abundant Shrine (G)(GD)
BONSLY: Cruze Sudowoodo com Rock Incense
MIME JR.: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
HAPPINY: White City (G)
CHATOT: WindSwept Sky (7500 pontos)
SPIRITOMB: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
GIBLE: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
GABITE: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
GARCHOMP: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
MUNCHLAX: Undella Town. Troque por um Cinccino durante o verão
RIOLU: Challenge's Cave
LUCARIO: Evolua Lucario por felicidade durante o dia
HIPPOPOTAS: Route 4 (Swarm)
HIPPOWDON: Evolua Hippopotas (nível 34)
SKORUPI: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
DRAPION: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
CROAGUNK: Route 8 (Swarm)
TOXICROAK: Evolua Croagunk

(nível 37)
CARNIVINE: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
FINNEON: Sparkling Sea, Route 17, Route 18 (P)
LUMINEON: Route 17 e 18 (PP)
MANTYKE: Undella Town (S)
SNOVER: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
ABOMASNOW: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
WEAVILE: Evolua Sneasel (segurando o item Razor Claw)
MAGNEZONE: Evolua Magneton em Chargestone Cave
LICKILICKY: Evolua Lickytung se ele conhecer o golpe Rollout
RHYPERIOR: Evolua Rhydon (Troque-o com Protector equipado)
TANGROWTH: Route 13 (PG), Giant Chasm (PG)
ELECTIVIRE: Evolua Electabuzz (Troque-o com Electrizer equipado)
MAGMORTAR: Evolua Magmar (Troque-o com Magmarizer equipado)
TOGEKISS: Evolua Togetic com Shiny Stone
YANMEGA: Yanma evolui se ele conhecer o golpe Ancient Power
LEAFEON: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
GLACEON: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
GLISCOR: Route 11, Route 15 (PG)
MAMOSWINE: Giant Chasm - Plains (PG)
PORYGON-Z: Evolua Porygon 2 (Troque-o com Dubious Disc equipado)
GALLADE: Evolua Kirlia Macho com Dawn Stone
PROBOPASS: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
FROSLASS: Apenas em trocas com amigos ou pelo GTS
ROTOM: Route 15. Troque por um Ditto
VICTINI: Liberty Gardens (É preciso ter o Liberty Pass distribuído em eventoo)
SNIVY: Pokémon inicial
SERVINE: Evolua Snivy (nível 17)
SERPERIOR: Evolua Servine (nível 36)
TEPIG: Pokémon inicial

PIGNITE: Evolua Tepig (nível 17)
EMBOAR: Evolua Pignite (nível 36)
OSHAWOTT: Pokémon inicial
DEWOTT: Evolua Oshawott (nível 17)
SAMUROTT: Evolua Dewott (nível 36)
PATRAT: Route 1 (G), Route 2 (G), Route 3 (G)(GD)
WATCHOG: Route 1 (GD), Route 15 (GD), Route 18 (G) (GD)
LILLIPUP: Route 1 (G), Route 2 (G), Route 3 (G)(GD)
HERDIER: Route 1 (GD), Route 10 (G)(GD)
STOUTLAND: Route 10 (PG), P2 Laboratory (PG)
PURRLOIN: Route 2 (G), Route 3 (G)(GD)
LIEPARD: Route 5 (G)(GD), Route9 (G)(GD)
PANSAGE: Pinwheel Forest Inside (PG), Lostlorn Forest (PG)
SIMISAGE: Evolua Pansage (Leaf Stone)
PANSEAR: Pinwheel Forest Inside (PG), Lostlorn Forest (PG)
SIMISEAR: Evolua Pansear (Fire Stone)
PANPOUR: Pinwheel Forest Inside (PG), Lostlorn Forest (PG)
SIMIPOUR: Evolua Panpour (Water Stone)
MUNNA: Dreamyard Basement (G), Dreamyard (G)(GD)
MUSHARNA: Dreamyard (PG)
PIDOVE: Route 3 (G)(GD)
TRANQUILL: Route 12 (G)(GD),
UNFEZANT: Route 12 (PG), Lostlorn Forest (PG)
BLITZLE: Route 3 (G)(GD)
ZEBSTRIKA: Route 7 (G)(GD)
ROGGENROLA: Wellspring Cave (G)
BOLDORE: Chargestone Cave (G)
GIGALITH: Troque Boldore por outro Pokémon
WOOBAT: Wellspring Cave (G)
SWOOBAT: Troque Woobat por outro Pokémon
DRILBUR: Wellspring Cave (PG), Mistralton Cave (PG)
EXCADRILL: Challenge's Cave (PG), Victory Road (PG)
AUDINO: Route 1 (PG), Route 2 (PG) Route 3 (PG)
TIMBURR: Pinwheel Forest Outside (G), Cold Storage Outside (G)(GD)
GURDURR: Twist Montain (G)
CONKELDURR: Troque Guldurr por outro Pokémon
TYMPOLE: Pinwheel Forrest Outside (G)
PALPITOAD: Route 8 (G) durante primavera, verão e outono
SEISMITOAD: Route 8 (PS), Icirrus City (PS)
THROH: Pinwheel Forest Outside (PG)(W), Pinwheel Forest Outside (G)(B)
SAWK: Pinwheel Forest Outside (G)(W), Pinwheel Forest Outside (PG)(B)
SEWADDLE: Pinwheel Forest Inside (G)
SWADLOON: Pinwheel Forest Inside (GD), Lostlorn Forest (G)(GD)
LEAVANNY: Route 6 (PG), Lostlorn Forest (PG)
VENIPEDE: Pinwheel Forest Inside (G), Lostlorn Forest (G)(GD)
WHIRLIPEDE: Pinwheel Forest Inside (GD)
SCOLIPEDE: Evolua Whirlpede (nível 36)
COTTONEE: Pinwheel Forest Inside (G)(GD)(B)

WHIMSICOTT: Pinwheel Forrest Inside (PG)(B)
PETILIL: Pinwheel Forest Inside (G)(GD)(W)
LILLIGANT: Pinwheel Forrest Inside (PG)(W)
BASCULIN (VERMELHO): Route 1 (S)(P)(B), Route 1 (PS)(PP)(W)
BASCULIN (AZUL): Route 1 (PS)(PP)(B), Route 1 (S)(P)(W)
SANDILE: Route 4 (G), Resort Desert (G)
KROKOROK: Relic Castle (G)
KROOKODILE: Evolua Krokorok (nível 40)
DARUMAKA: Route 4 (G), Resort Desert (G)
DARMANITAN: Desert Resort (dê Ragecandy Bar a estátua em frente ao Relic Castle)
MARACTUS: Desert Resort (G)
DWEBBLE: Desert Resort (G)
CRUSTLE: Route 18 (GD)
SCRAGGY: Route 1 (GD), Route 4 (G)
SCRAFTY: Evolua Scraggy (nível 39)
SIGILYPH: Desert Resort (G)
YAMASK: Relic Castle (G)

COFAGRIGUS: Relic Castle (G)
TIRTOUGA: Nacrene City (F)
CARRACOSTA: Evolua Tirtouga (nível 37)
ARCHEN: Nacrene City (F)
ARCHEOPS: Evolua Archeops (nível 37)
TRUBBISH: Route 5 (G)(GD), Route 16 (G)(GD)
GARBODOR: Route 9 (G)(GD)
ZORUA: Castelia City (Leve Celebi distribuído no Brasil)
ZOROARK: Lostlorn Forest (Leve Raikou, Entei ou Suicune distribuídos em eventos)
MINCCINO: Route 5 (G)(GD), Route 9 (G)(GD), Route 16(G)(GD)
CINCCINO: Route 5 (PG), Route 9 (PG), Route 16(PG)
GOTHITA: Route 5 (G)(GD)(B), Route 16(G)(GD)(B)
GOTHORITA: Route 9 (G)(GD)(B)
GOTHITELLE: Route 9 (PG)(B)
SOLOSIS: Route 5 (G)(GD)(W), Route 16(G)(GD)(W)
DUOSION: Route 9 (G)(GD)(W)
REUNICLUS: Route 9 (PG)(W)
DUCKLETT: Driftveil Drawbridge (PG)
SWANNA: Marvelous Bridge (PG)
VANILLITE: Cold Storage Outside (G)(GD)
VANILLISH: Dragonspiral Tower Outside (GD) durante o inverno
VANILLUXE: Evolua Vanillish (nível 47)
DEERLING: Route 6 (G)(GD), Route 7 (G)(GD)
SAWSBUCK: Dragonspiral Tower Outside (GD)
EMOLGA: Route 5 (PG), Route 6 (PG), Route 7 (Troque por um Boldore)
KARRABLAST: Route 6 (G)(GD), Route 11 (G)(GD)
ESCAVALIER: Troque Karrablast por Shelmet
FOONGUS: Route 6 (Finge ser uma Pokébola)
AMOONGUSS: Route 10 (Finge ser uma Pokébola)
FRILLISH: Route 4 (S), Driftveil City (S)
JELLICENT: Route 4 (PS), Driftveil City (PS)
ALOMOMOLA: Route 4 (PS), Driftveil City (PS)
JOLTIK: Chargestone Cave (G)
GALVANTULA: Evolua Joltik (nível 36)
FERROSEED: Chargestone Cave (G)
FERROTHORN: Evolua Ferroseed (nível 40)
KLINK: Chargestone Cave (G)
KLANG: Evolua Kling (nível 38)
KLINKLANG: Evolua Klang (nível 49)
TYNAMO: Chargestone Cave (G)
EELEKTRIK: Evolua Tynamo (nível 39)
EELEKTROSS: Evolua Eelektrik (Thunderstone)
ELGYEM: Celestial Tower (G)

BEHEEYEM: Route 14 (G)(GD)
LITWICK: Celestial Tower (G)
LAMPENT: Evolua Litwick (nível 41)
CHANDELURE: Evolua Lampert (Dusk Stone)
AXEW: Mistralton Cave (G)
FRAXURE: Victory Road Outside (G)
HAXORUS: Evolua Fraxure (nível 48)
CUBCHOO: Twist Montain (G)
BEARTIC: Durante o inverno em Dragonspiral Tower Outside (GD)
CRYOGONAL: Twist Montain (G). Aparece mais no inverno
SHELMET: Route 8 (G), Icirrus City (G). Não aparece no inverno
ACCELGOR: Troque Shelmet por Karrablast
STUNFISK: Route 8 (S), Icirrus City (S)
MIENFOO: Dragonspiral Tower Outside (G)(GD), Victory Road (G)
MIENSHAO: Route 14 (GD)
DRUDDIGON: Dragonspiral Tower (G)(GD)
GOLETT: Dragonspiral Tower Inside (G)(GD)
GOLURK: Evolua Golett (nível 43)
PAWNIARD: Route 9 (G)(GD)
BISHARP: Route 11 (GD)
BOUFFALANT: Route 10 (G)(GD)
RUFFLET: Route 10 (G)(GD)(W), Route 11 (G)(W)
BRAVIARY: Route 11 (GD)(W)
VULLABY: Route 10 (G)(GD)(B), Route 11 (G)(B)
MANDIBUZZ: Route 11 (GD)(B)
HEATMOR: Victory Road Outside (G)
DURANT: Victory Road Inside (G)
DEINO: Victory Road Inside 1F/3F (G)
ZWEILOUS: Evolua Deino (nível 50)
HYDREIGON: Evolua Zweilous (nível 64)
LARVESTA: Route 18 (Receba de um Ranger)
VOLCARONA: Relic Castle (Encontro após terminar o jogo)
COBALION: Mistralton Cave (Encontro)
TERRAKION: Victory Road 6F (Encontro após enfrentar Cobalion)
VIRIZION: Pinwheel Forest (Encontro após enfrentar Cobalion)
TORNADUS: Route 7. Veja informações sobre clima nos monitores entre as rotas) (B)
THUNDURUS: Route 7. Veja informações sobre clima nos monitores entre as rotas) (W)
RESHIRAM: N's Castle (Irá para a Dragonspiral Tower se a Box estiver cheia)(B)
ZEKROM: N's Castle (Irá para a Dragonspiral Tower se a Box estiver cheia)(W)
LANDORUS: Abundant Shrine (Encontro. Capture antes Tornadus e Thundurus)
KYUREM: Giant Chasm (encontro)

LUCAS PATRICIO

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: JOGOS DO SONIC DA SÉTIMA GERAÇÃO

O Nintendo 3DS chegou e o sucessor do Wii já está a caminho. Com isso, Sonic vai correr para uma nova geração de videogames. Nessa aqui ele não teve muita sorte. Vamos recapitular como se saíram os principais jogos da série para Wii e Nintendo DS?

10 - SONIC AND THE BLACK KNIGHTS (Wii)

A Sega inventou a moda de lançar jogos misturando histórias famosas de nosso mundo com o universo do ouriço. É claro que ia dar errado! Já viu Mario em uma aventura na Inconfidência Mineira? Então por que diabos colocaram Sonic na história do *Rei Arthur*?!

9 - SONIC AND THE SECRET RINGS (Wii)

Um dos games da geração que mais envelheceu. Controles ruins, visual nada inovador e a brilhante ideia de colocar Sonic no conto das *Mil e Uma Noites*. Sério, o cara responsável por essa ideia deveria ficar mil anos sem jogar videogame.

8 - SONIC UNLEASHED (Wii)

Só não ficou em último na nossa lista, porque há nele momentos engraçados, quando a história se passa durante o dia. Ao anoitecer, Sonic se transforma em "Lobisonic" e a Sega perde toda a dignidade e se rebaixa ao fundo do poço. Uma das piores ideias de todos os tempos.

7 - MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES (Wii/DS)

Qual é o nome do seu atleta de biathlon favorito? Você não sabe o que é isso? Então, deve entender porque este jogo está aqui. E nem precisamos dizer que é apenas uma continuação sem inspiração da nossa sexta colocação.

6 - MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES (Wii/DS)

Unir Mario e Sonic foi um dos eventos mais comemorados em 2006, ano dos Jogos Olímpicos na China. Só que o game não ficou tão bom. Balançar controles desesperadamente não foi uma experiência divertida.

5 - SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE I (WiiWare)

Era a esperança de um novo começo. Gráficos em 2D, fases que lembram aquelas dos primeiros jogos do ouriço... Deu errado. Todo o hype que a Sega criou não foi correspondido, e *Sonic 4* não chega nem perto dos seus três antecessores.

4 - SONIC RUSH ADVENTURE (DS)

Jogo rápido, com fases criativas, jogabilidade intuitiva. Teria tudo para ser o primeiro de nossa lista se não fosse a Sega adicionar o que não queremos. Personagens que não importam e uma história pra lá de desnecessária quebram o ritmo da sequência para o portátil da Big N.

3 - SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD (DS)

RPG feito pela BioWare, uma das empresas que mais entende do gênero. Mesmo não sendo tudo aquilo que esperávamos, é um dos jogos mais legais do Nintendo DS. Pena que a fama do ouriço já estava abalada demais na época.

2 - SONIC COLORS (Wii/ DS)

Quando todos nós já estávamos crentes que nunca mais jogaríamos um bom game do Sonic, a Sega surpreendeu com *Colors*. Uma aventura divertida que, pela primeira vez em anos, conseguiu adicionar novos recursos de jogabilidade sem estragar tudo. É um lindo jogo para todas as idades.

1 - SONIC RUSH (DS)

É um dos melhores jogos da sétima geração e de toda a carreira do ouriço, mesmo que não seja lá um grande mérito. Sabe por quê? É simples e nele ocorre o que Sonic sempre precisou fazer: correr, pegar moedas e passear por estágios lindos.

Porque gamer gosta de colecionar

Pelo bigode do Mario, o Sonic está fazendo 20 anos! Já se passaram duas décadas e o pessoal da redação já gostava de videogames. Bem, que tal comemorar a data, dando um presente do ouriço para um amigo ou amiga? Ou quem sabe para você mesmo?

CHAVEIRO GORDINHO

Por causa do aniversário, chaveiros com a versão clássica do ouriço estão super em alta. Aproveite o bom preço e o ótimo gosto desse aqui.

Preço: US$ 6,95

Onde comprar: http://www.toysnjoys.com

CARTAS

Baralho é legal porque é possível jogar dezenas de variações com as mesmas cartas. E quando se tem um desses aqui, até as modalidades mais sem graça ficam divertidas. Tudo bem, nós sabemos que no fundo você só o quer para deixar guardado. Também serve.

Preço: US$ 4,95

Onde comprar:
http://www.toysnjoys.com

PANTUFA SÔNICA

Lembra da época que existiam várias pa-petes do Sonic? No Brasil, elas concorriam com a do Senninha. Pena que nenhuma delas fazia você correr mais rápido, ao contrário dessa pantufa. Com ela, você vai chegar na cama em tempo recorde.

Preço: US$ 19,95

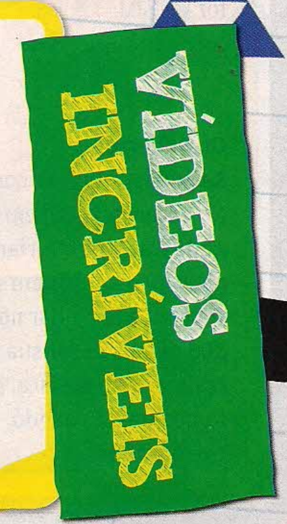
Onde comprar: http://www.toysnjoys.com

CARTEIRA DE PELÚCIA

O item mais caro da nossa lista neste mês é o que vai fazer você ter vontade de guardar dinheiro! Essa carteira não é comum, ela é de pelúcia, tem um sistema todo personalizado para abrir e fechar e tem a cara do Sonic! Não é demais? Fazemos inveja em todos os cobradores de ônibus!

Preço: US$ 17,95

Onde comprar:
http://www.toysnjoys.com



Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet

SONIC, O MUSICAL

http://buble.me/65ca4

No ano passado, a Sega convocou os sonicistas americanos e britânicos para fazerem homenagens em vídeos para o ouriço. Nos Estados Unidos, o vencedor foi um musical um pouco estranho, estrelado pelos principais personagens da franquia de Sonic. O clipe está em inglês, mas não se preocupe. O mais legal dele são as fantasias toscas. Isso sem falar na interpretação dos atores, que na verdade é um só.

CORREIO N

O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

HELP ME, NINTENDO WORLD

Oi, meu nome é Anderson. Sou um garoto comum de 14 anos, mas que tem um certo vício pela Big N. Há algum tempo recebi a linda notícia de que a empresa estaria criando um novo portátil, o Nintendo 3DS. Sou apaixonado pelo Nintendo DS desde a primeira versão. Comprei todas, menos a Nintendo DSi XL.
Quero um N3DS, mas pedir aos meus pais não me ajudaria. Acreditem, para comprar o primeiro portátil eu arranjei um trabalho de meio período em uma papelaria. Daí por diante, vendi o DS Phat para comprar o DS Lite, e o Lite para comprar o DSi. Porém, estou em uma fase complicada para conseguir o N3DS. E é aí que vocês entram.
Dessa vez quero fazer algo que me interessa: trabalhar na **Nintendo World**. Tenho muita experiência, já fui locutor e carinha da redação do jornal da escola. Adoro cultura pop, falo inglês desde os 11 anos e tenho conhecimentos básicos de espanhol e componho música. Também sirvo café!
Não sei bem que tipo de emprego há em uma redação, mas creio que, com meus conhecimentos, sou capacitado para muitas áreas. Seria uma ótima escolha para primeiro emprego trabalhar em um local rodeado de coisas das quais eu entendo e gosto muito! Gostaria de ter uma resposta, mesmo se não for um SIM.

Anderson Santos
Por e-mail

Oi, Anderson.
Se pudéssemos, te contratávamos hoje mesmo. No entanto, você tem menos de 16 anos, ainda não pode trabalhar. Teríamos problema com o governo, já pensou? Quem sabe seus pais não se convencem a te ajudar no financiamento do Nintendo 3DS depois de ler sua mensagem publicada na revista? Não desista, pois em pouco tempo, e o tempo passa voando, você pode se tornar nosso colaborador!

NINTENDO NEWS

Olá, equipe da **NW**!
Gostaria de parabenizar a revista pelas excelentes matérias.
Desde pequena sou fascinada por games e logo entrei no mundo da Nintendo. Fiquei mais fascinada ainda quando ganhei meu Nintendo DS, um pequeno portátil de grande coração. Mas o que me marcou mesmo foi meu encontro com a **Nintendo World**. Foi amor à primeira vista. Depois do choque, criei o *Nintendo Tudo*, site sobre a Big N que fez muito sucesso e, por sorte, ingressei também no *Nintendo Blast*. Acessem: www.nintendotudo.com.br!

Luiza Pereira
Por e-mail

Oi, Luiza!
Adoramos quando um nintendista faz algo legal, como um site sobre a Big N. Ah, como você também participa do *Nintendo Blast*, quem sabe você também escreve para a Nintendo World por meio da nossa parceria com o pessoal do NB?

MUITO BITS

Vocês saberiam me informar quantos bits possui o Wii?

Fabio Diniz
Por e-mail

Fabio, desde o início dos anos 2000 o parâmetro de bits não é mais usado para saber se um console é mais potente que outro. Dois aparelhos podem ter 128 bits, mas gráficos de qualidade diferente, por exemplo. Mas sua pergunta é tão boa que pretendemos fazer uma matéria para explicar melhor o assunto.

ALUCINAÇÃO DUPLA

Olá,
Tenho 13 anos e acompanho vocês desde a edição 139. Em somente seis edições, já virei fã. Quando acabo de ler uma, fico indo direto à banca para ver se a próxima chegou. Fico muito feliz quando a revista é sobre *Pokémon* ou *Zelda*, pois são minhas franquias favoritas. Fiquei alucinado quando vi a capa da **Nintendo World** sobre *Pokémon Black & White*.
Minha parte favorita da revista são os reviews, pois com eles sei quais são os melhores jogos para comprar para o meu Wii e o meu Nintendo DS.

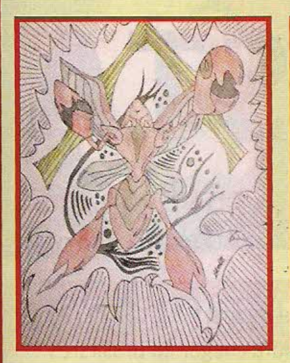
Thalles Piazeire Sprotte
Rio Negro - PR

Seja bem-vindo, Thalles, ao nosso mundo! Sinta-se à vontade para sempre nos enviar dicas, críticas e sugestões. Esperamos que você também tenha se alucinado com esta edição, pois falamos tanto de *Zelda* quanto de *Pokémon*. E tem também os tradicionais reviews.

HOT PAINT
BY ROCK LASER GAMES

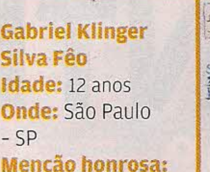
COMUNIDADE

Envie sua obra de arte e participe!



Edson Souza Neto
Idade: 15 anos
Onde: São Luís - MA

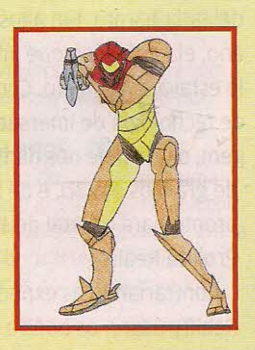
Matheus Bordino Moriel
Idade: 8 anos
Onde: São José do Rio Preto - SP



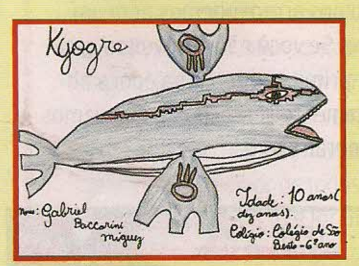
Gabriel Klinger Silva Fêo
Idade: 12 anos
Onde: São Paulo - SP
Menção honrosa: Gabriel, o pessoal da redação adorou a sua brincadeira e você quase levou o prêmio do Hot Paint deste mês. Já pensou se Mario trocasse de papel de verdade com o Link? Por acaso, o Yoshi também trocaria de lugar com a égua Epona?

Leandro Gomez Santiago Simões
Idade: 25 anos
Onde: São Paulo - SP

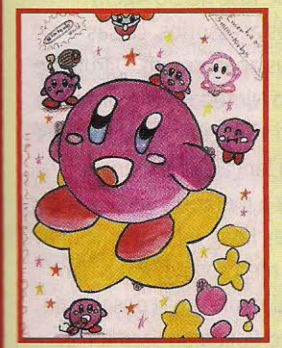
João Marcello Tostes
Idade: 13 anos
Onde: Rio de Janeiro - RJ



Caio Pereira Elias
Idade: 12 anos
Onde: São Paulo - SP



Gabriel Baccarini Miguez
Idade: 10 anos
Onde: Rio de Janeiro - RJ



Tales Inocencio Vieira Muniz
Idade: 6 anos
Onde: São Paulo - SP

JULIANA DE ARRUDA DENGUCHO
Idade: 15 anos
Onde: São Bernardo do Campo - SP
Comentário: Juliana, você conseguiu uma façanha! Nós estamos curiosos para saber como você flagrou o velho Cranky Kong em um momento de descontração. Sabe, é difícil vê-lo com um sorriso desses. Desta vez, quem está meio bravo é o Rambi, olhando para aquele capanga da Tiki Tak Tribe segurando uma banana. Bem, cara nintendista, saiba que você ganhou a versão de Wii de *Lego Star Wars III: The Clone Wars* pelo seu desenho. Parabéns!

Nossa seção é patrocinada pela Rock Laser Games.
Mande sua carta para: Rua Medeiros de Albuquerque, 415 – Pavimento Superior. São Paulo – SP. CEP: 05436-060. Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade e endereço. Faça o mesmo atrás do desenho. Se quiser, envie a arte para redacao@nintendoworld.com.br com 200 dpi de resolução. E diga qual é o console (Wii, Nintendo DS ou Nintendo 3DS) que você tem.

NOSTALGIA NINTENDISTA

OS 15 ANOS DO NINTENDO 64

André Onofre

É galera, estamos ficando velhos. Quem diria que o querido Nintendo 64 já existe há 15 anos! Nós o vimos nascer, pegamos no colo, cuidamos dele com todo o carinho e não nos arrependemos nem um pouco. Se você não aproveitou essa obra-prima, perdeu uma época absolutamente sensacional, que vamos relembrar agora.

CONKER'S BAD FUR DAY

MARIO PARTY 3

SUPER SMASH BROS.

PROJETO REALITY

O ano era 1993, o SNES ficava para trás, apesar de *Star Fox* mostrar que o console ainda surpreendia. Mas a concorrência se acirrava e a Big N não deixaria barato. Em agosto daquele ano, ela anunciou que um novo console estava em projeto. Com a promessa de tecnologia de imersão total de imagem, o que hoje nós damos o nome de gráficos em 3D, e de som, ficaria pronto para o Natal de 1995. Era o Projeto Reality.

Contrariando as expectativas, o Reality usaria os bons e velhos cartuchos, e não os incríveis CD-ROMs. O argumento da Nintendo era bom: o demorado tempo de carregamento de um jogo em CD.

Em 1994, o design do aparelho foi revelado. Tinha o logo Ultra 64. Mas só em novembro de 1995 foram apresentados os primeiros jogos em uma feira de games no Japão. Lá, estaria o 64DD (Dynamic Drive), acessório que eliminava as limitações de espaço dos cartuchos. O fato de Hiroshi Yamauchi, então presidente da Big N, ter recolhido sozinho quase todos os títulos para teste, *Super Mario 64* foi esquecido. Era o suficiente para animar os visitantes.

Esse jogo, amigos, fez o público da feira babar. Mario caminhava por locais grandes, era tudo muito colorido, natural. Quem imaginaria que aquele game redefiniria o conceito de jogos de plataforma. Em 23 de junho de 1996, os japoneses conheceram de perto o videogame.

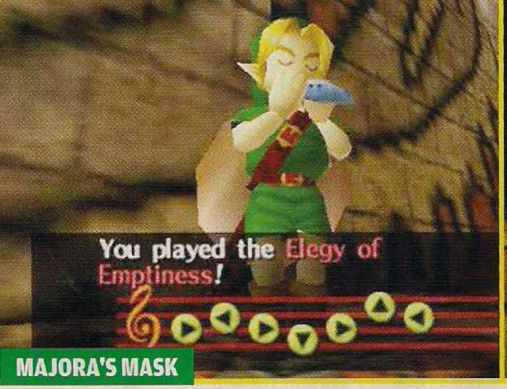
Previsto para chegar ao Brasil três meses depois, a Playtronic, representante da Nintendo no país na época, esperava vender mais de 100 mil unidades, cada uma entre R$ 500 e R$ 600. Os cartuchos custariam por volta de R$ 100.

Os seis anos de vida do console foram cheios de coisas boas. Grandes obras como *Banjo-Kazooie*, a série *Mario Party*, *Mario Tennis*, *Perfect Dark*, ainda têm lugar no coração de muitos gamers mais velhos. Quem não se lembra das horas gastas com *GoldenEye 007* e da frustração que era passar de fase no *00 Agent*?

Quanto aos acessórios, coisas interessantes apareceram. O Rumble Pak tornou o Nintendo 64 o primeiro console com vibrações nos controles. Em 1999, foi lançado o Expansion Pak, que dobrava a memória dele de 4 para 8 MB. *Donkey Kong 64* não funcionava sem ele. No mesmo ano, *Pokémon* chegou, finalmente, aos consoles de mesa no jogo *Pokémon Stadium* e, com ele, um novo acessório: o Transfer Pak. Os jogadores podiam transferir monstrinhos do cartucho de Game Boy para o N64.

Mas nem tudo deu certo na vida do nosso amigo. O tal 64DD só foi vendido quatro anos após o lançamento do videogame e somente no Japão. E pouquíssimos games usaram o acessório. Entre eles, quatro títulos de uma série chamada *Mario Artist: Paint Studio*,

SUPER MARIO 64



MAJORA'S MASK

DONKEY KONG 64

JOGOS MEMORÁVEIS DO NINTENDO 64

JET FORCE GEMINI
No jogo de tiro em terceira pessoa, você comanda os irmãos Juno e Vela e o cachorro Lupus em um combate contra o tirano Mizar. Juno anda sob a lava, Vela é capaz de mergulhar e Lupus tem propulsores nas patas para voar.

DONKEY KONG 64
O gorila se junta a Diddy, Tiny, Lanky e Chunky Kong para recuperar as bananas douradas roubadas pelo King K.Rool. Com jogabilidade semelhante a Banjo-Kazooie, tem oito fases enormes, que são exploradas cinco vezes, uma vez por cada macaco.

MARIO PARTY 3
É o melhor da série para o N64. São oito personagens, 70 minigames e 12 tabuleiros. No tradicional Party Mode, quatro pessoas competem entre si. No Story Mode, o jogador avança por cada tabuleiro até o duelo contra a Millenium Star. No Duel Mode, dois jogadores se enfrentam até que acabe a energia de um deles.

CONKER'S BAD FUR DAY
Um game tão adulto que recebeu classificação de 18 anos. Após uma noite de muita cachaça, Conker se perde numa terra desconhecida. Com muitos vômitos, palavrões e sangue, é hilário e nonsense.

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (Virtual Console)
Na segunda aventura para o N64, Link vai parar no mundo de Termina e deve viver repetidamente um ciclo de 72 horas para evitar que a lua caia sobre nós. As três máscaras primárias do game permitem que o herói se transforme num ser das três principais raças da história: Dekus, Gorons e Zoras.

BANJO-TOOIE
Um dos mais criativos e difíceis do N64. Se passa dois anos após a primeira aventura da dupla Banjo-Kazooie, com várias novidades em relação ao controle dos personagens. Você começa o game com todos os movimentos do jogo anterior.

SUPER SMASH BROS. (Virtual Console)
Quem nunca imaginou como seria uma luta entre Mario e Kirby? O game colocou de dois a quatro combatentes numa arena para que eles "brincassem". O objetivo era arremessar os oponentes para fora da arena.

GOLDENEYE 007
Mostrou ao mundo como se faz um FPS. Com diversos personagens e modos de jogo, em todo canto tinha um grupo de amigos curtindo o game. Quem estava sozinho também se divertia: 20 missões inovadoras.

SUPER MARIO 64 (Virtual Console)
Reinventou a forma de se fazer games. Os fãs controlavam o encanador em todas as direções e exploravam cenários enormes. E ainda tinham tempo para derrotar Bowser e salvar Peach mais uma vez!

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (Virtual Console)
Ocarina resiste ao tempo e à tecnologia. É considerado por muitos como o melhor de todos os tempos. Tem uma história altamente desenvolvida, dezenas de itens, combates épicos e personagens carismáticos!

Disponível no Virtual Console do Wii

com a qual era possível fazer desenhos e animações. Hoje, o item é tão raro que seu preço em sites de leilões chega a R$ 1.000.

Em 2001, *Tony Hawk's Pro Skater 3* fechou a lista de games para console. Era o último de 387 títulos, contando os exclusivos do Japão. O Nintendo 64 inovou em vários quesitos que até hoje servem de referência. Um deles é o controle. Talvez o design não tenha sido o melhor de todos, mas seus recursos deram certo e foram mantidos nos seus sucessores: o controle analógico, que não era analógico, distinguia digitalmente mais de 16.000 direções através da alavanca. Por causa da jogabilidade em 3D, a Nintendo reviu o controle de câmera, incluindo botões específicos. O botão Z, o gatilho, facilitou a jogabilidade de games FPS, permitindo que, com uma mesma mão, fosse possível controlar o personagem e atirar. O N64 também foi o primeiro a ter partidas com quatro jogadores simultâneos sem nenhum adaptador. O resultado disso é que o console se tornou referência quando o assunto era jogar com amigos. NW

FANTASMAS DO PASSADO

Diretamente do Xou da Xuxa para vocês...

Mano Faixa Preta

MACHUCOU?

EPISÓDIO DE HOJE: THE LEGEND OF ZELDA (o desenho animado)

Vou te contar, estamos todos numa ansiedade só aqui, aguardando a versão de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* para Nintendo 3DS. Um dos melhores games de todos os tempos agora em versão portátil? Minha nossa, a vida é muito boa!

Como homenagem, achei legal escrever a coluna deste mês sobre algo da série. O único problema é que é meio impossível encontrar um game ruim do carinha de toca verde. Claro, existem aqueles lançados para o Phillips CD-i (*Zelda's Adventure, Link: The Faces of Evil* e *Zelda: The Wand of Gamelon*), mas não consegui comprar um deles pelo eBay antes do fechamento desta edição.

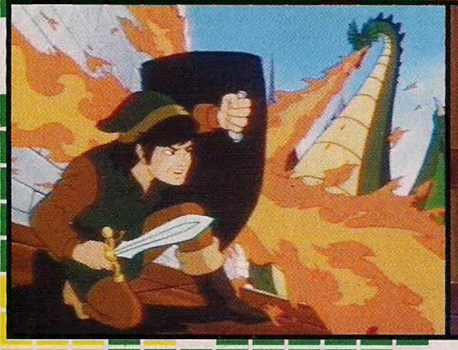
Bom, devo confessar: na verdade eu não quis infectar minha querida coleção com uma daquelas monstruosidades, então precisei usar outra saída.

Eis que me lembrei que Link, Zelda e Ganon já foram astros de um desenho animado. Sabem crianças, o fim dos anos 1980 era uma época diferente de hoje em dia. A Nintendo era um monstro invencível, sem

nenhum competidor à sua altura no mercado de games. A Sega ainda engatinhava e demoraria alguns anos para ser uma ameaça. A expressão "jogar Nintendo" se tornou a forma padrão de se referir a passar algum tempo com um videogame.

Naqueles dias, produzir desenhos animados ainda era a melhor maneira de tornar um produto conhecido entre as crianças e muitas empresas optavam por seguir este caminho. Foi assim com *Transformers* e *Meu Pequeno Pônei* e também aconteceu com os personagens da Nintendo.

A casa de Miyamoto aliou-se a DiC Entertainment, responsável pelos desenhos animados *Os Caça-Fantasmas, Capitão Planeta* e, tempos depois, pela animação do Sonic (ironicamente) entre outros. Se você tem menos de 18 anos, com certeza nunca deve ter visto



LINK e Zelda em um momento romântico

COMO diria o He-man: "Eu tenho a Tri-Força!"

estes desenhos.

Juntas, as duas empresas lançaram *Super Mario Bros. Super Show*, *Captain N* e *The Legend of Zelda*. Aqui no Brasil, as três séries eram exibidas diariamente no Xou da Xuxa, mas nos Estados Unidos a coisa era diferente. Lá, *Super Mario Bros. Super Show* era exibido de segunda a quinta-feira e *The Legend of Zelda* entrava no ar às sextas-feiras.

A série animada se passa algum tempo após o primeiro *The Legend of Zelda*, lançado em 1986. Link recuperou o Triforce, derrotou Ganon e salvou Zelda. Como recompensa, ele recebeu um quarto no castelo real e tornou-se o guardião permanente do Triforce, que aqui se parece um drops radioativo contra tosse.

Os episódios seguiam a trama padrão de desenhos da época: Ganon arma um plano, tem sucesso, então os heróis tem de correr atrás do prejuízo e dar um jeito de frustrá-lo para que tudo volte ao normal. Uma piada recorrente é que Link sempre tentava arrancar um beijo de Zelda e nas raras vezes que ela se mostrava disposta a isso algo acontecia e os interrompia. Pois é, nos divertíamos com pouco naqueles dias.

Agora, se tem algo que aprendi ao escrever sobre games antigos, é que uma pessoa não deve confiar nas memórias que tem da infância. Desta forma, quando comecei a assistir ao desenho já tinha colocado o número do SAMU na memória do meu celular, pois estava certo de que sofreria um derrame nos primeiros segundos da animação.

Imaginem o meu choque ao ver que o desenho não é tão ruim. Claro, não consegue fazer frente à série *Liga da Justiça*, mas, para os padrões da época, não é de todo mal. A animação é boa, os personagens são bem desenhados e carismáticos, e grande parte da trilha sonora foi retirada diretamente dos games, o que já dispensa apresentações.

A série também foi pioneira em mostrar Zelda como uma lutadora. Boa parte das vezes ela abandonava sua posição de "donzela em perigo" e enfrentava os vilões ao lado de Link, anos antes de começar a fazer o mesmo nos games.

A série eventualmente naufragou por conta de baixas audiências e, 13 capítulos depois, foi substituída em tempo integral por *Super Mario Bros. Super Show* que, sejamos francos, só atraía a garotada por seus péssimos segmentos com os atores reais, que reunia os dois homens mais feios do mundo (Lou Albano e Danny Wells) nos papéis de Mario e Luigi.

Mas por pior que fosse, estava anos luz à frente do horrendo filme *Super Mario Bros.* (1993). Queria saber quem achou que colocar um terno no Bowser seria uma boa ideia... NW

Tambor

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Viliegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Fernando Souza Filho

EDITOR-ASSISTENTE
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni e Lívia Lorena

REDAÇÃO
André Onofre, Daniel Lima, Edson Kimura, Geraldo Juno Cecilio, Gustavo Assumpção, Jorge Simão Jr., Lucas Patrício, Luis Amaral, Mano Faixa Preta, Mateus Lôbo, Pedro Sirna, Renato Siqueira, Ricardo Syozi, Sérgio Estrella e Thais Piovesan

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

COORDENAÇÃO DE MARKETING
Renato de Almeida Lopes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO
Fone: (11) 2369-0984
Fax: (11) 3031-2275

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
Fone: (11) 2369-0983

Revista Nintendo World, edição 146
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Vai, Epona!

ENTRE RABISCOS, TELAS E TIRINHAS

Ilustradora recria famoso quadro sobre revolução na França com a turma do Mario

FLÁVIO CROFFI

Conhecemos Yara Daniela de Morais pela internet, mais precisamente pelo Twitter. Entre um contato e outro, surgiu uma mensagem dela por meio da gigante rede que o microblog nos apresenta. E aí, pintou o convite para participar do *GameArt*, é claro, por causa do seu gosto pela arte e apreço pelos games, já que a Nintendo fez parte de sua infância e ainda rende boas horas de diversão com seu primo pequeno.

Formada em publicidade e crescida na capital paulista, a garota já usou grande parte dos seus 26 anos para rabiscar e desenhar, além de curtir muito rock'n' roll e leitura. "Era daquelas que rabiscavam as paredes da casa, os cadernos de receita da avó, fazia histórias em quadrinhos sobre situações engraçadas que aconteciam na minha família", diz. Entre os pequenos prazeres da vida, segundo ela, está ver seu gato Vincent aprontando todas.

Hoje, trabalhando com marketing e criação, Yara também colabora fazendo tirinhas para um blog de assuntos femininos de sua amiga Luiza Gomes. E criatividade na cabeça não falta. Quando pedi para ela que pintasse algo com o universo da Nintendo, ela fez uma ilustração com os personagens do mundo de Mario inspirada na obra de Eugéne Delacroix, *A Liberdade Guiando o Povo*. A obra, de 1831, foi um marco da Revolução de 1830, que acabou derrubando o último rei da história da França.

Ao perguntar de onde ela tirou a ideia, a ilustradora respondeu que, logo após ser convidada para participar do *GameArt*, ela pensou instantaneamente no inimigo número um do encanador. "Lembrei daquelas fases dos jogos do Mario em que havia o castelo do Bowser, que era um 'chefão' danado. Você tinha que eliminar todos os capangas dele primeiro: goombas, koopa troopas e, depois disso, o encanador implodia o castelo do Bowser, símbolo da repressão e do domínio", conta.

Na sua rotina artística, Yara procura reproduzir diversas técnicas de desenho, que vão desde vetores, cartoon, mangá, HQ, até a arte mais realista ou conceitual. De todos os seus trabalhos, ela diz que gosta em especial de um feito em pura grafite, que é inspirado em *São Jorge e o Dragão*, tela de 1606 de Peter Paul Rubens.

Para a homenagem, ela usou aquarela, guache, nanquim, e finalizou a arte com Adobe Photoshop. NW

Para conhecer mais:
http://yermoraleskind.deviantart.com e www.eucapricho.com, onde são publicadas suas tirinhas.

SEI QUE PODE PARECER "VIAGEM" DEMAIS, MAS O PROCESSO CRIATIVO OCORRE ASSIM: DANDO ASAS À IMAGINAÇÃO E CRIANDO ANALOGIAS ESPONTÂNEAS.
- YARA MORAIS

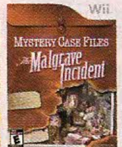
VITÓRIA: abaixo, franceses comemoram sucesso de revolução. Acima, Mario destrói mais um castelo de Bowser

Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

Imagens ilustrativas.Todos os logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

A House Games tem sempre uma novidade esperando

últimos lançamentos:



Loja Centro:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.
Telefone: 11 3326-0045

Horário de funcionamento:
Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Nova loja

Loja Shopping Tamboré:

Av. Piracema, 669 - Loja 462A - Tamboré - Barue
Telefone: 11 3581-0393 / 3581-0394

Horário de funcionamento:
Segunda a sábado das 10h às 22h.
Domingos e feriados das 14h às 20h.

Aceitamos os cartões